日本漫画大师倾情奉献

萌系少女动作和情感表现的权威指南
本书适合初、中级读者以及专业人士

[日] 金田工房 角丸圆／编著

日本漫画大师讲座 8.

萌系美少女
"作表情技法圣经"

揭秘专业绘师的主题
思路和设计表现要点

色上半身情感表现
角色全身的情感表现
○ 五大主题的原创角色设定实例
○ "萌动作" 主题插图赏析

中青雄狮

中国青年出版社

金田工房 X 角丸圆

讲萌系少女动作表情

[日]金田工房 角丸圆／编著
徐建雄／译

日本漫画大师讲座 8

中国青年出版社

目 录

肌肤基本色的三种类型

奶黄色、橙色和粉红色是描绘萌系少女最常用的三种肤色。

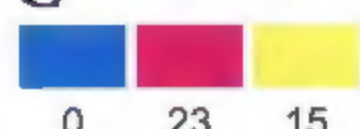
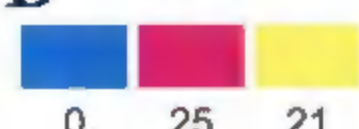
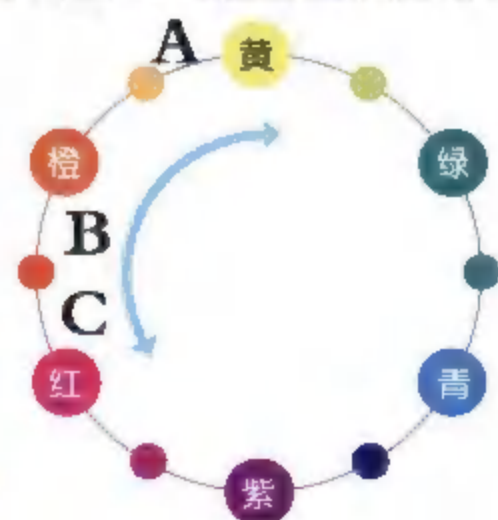
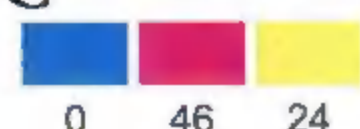
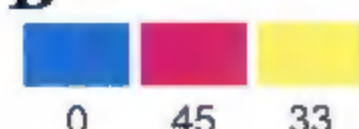
通常，底色都较淡、较亮，在上面涂了阴影后，肌肤效果就明显了。

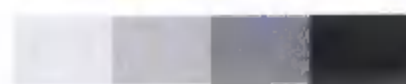
阴影也并非简单地将底色加深即可，而是将橙色系~粉红色系的颜色加深、重叠而成的。

作为阴影1和阴影2的实例，已对各种颜色标上了RGB色彩的编号，请在涂画人物的肌肤时加以参考。

	奶黄色	橙色	粉红色
底色	A: 1 3 20	B: 0 9 14	C: 0 9 11
阴影1	A′: 0 20 20	B′: 0 25 21	C′: 0 23 15
阴影2	A″: 0 37 24	B″: 0 45 33	C″: 0 46 24

【色相环上的肌肤颜色分布】

A 黄 绿 橙 B C 红 青 紫

◆ 从印刷的基本色彩中配出三种肌肤颜色

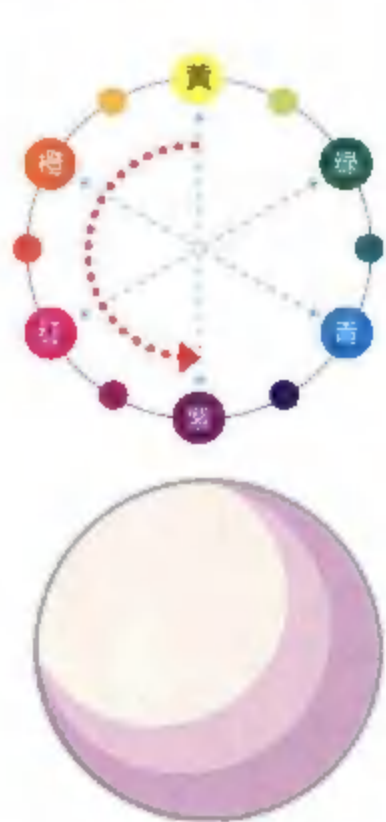
印刷时所用的基本色就是 CMYK 这四种颜色。所有能够印刷的颜色都是由这四种颜色调配而成的。

亮色以CMYK中较为明亮的成分为主体。相对于亮色，中间色和暗色中要掺杂10%以上的暗色。通过这样的色彩控制，便能调出具有对比度的亮色、中间色和暗色了。

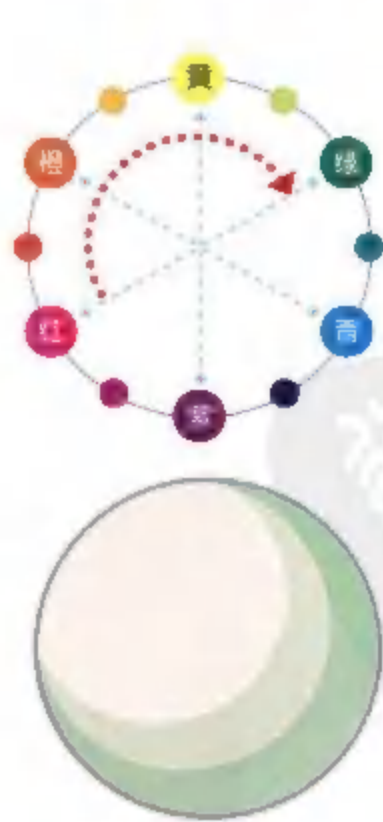
◆ 同色系的肌肤颜色（受光面和阴影面）实践

底色是奶黄色，阴影部分则以橙色为阴影1、粉红为阴影2，使其与奶黄色相融合。这样便可获得较为自然的阴影了。

这是正统的肌肤颜色，用在任何少女身上都比较合适。在阴影2中添加一点儿粉红色之后，人物就显得更加可爱了。

底色和橙色几乎没有什么区别，但阴影是粉红色的。与其他两种情况相比，更像女孩子了。

◆ 将黄色的补色（紫色）用作阴影的颜色

将黄色的补色——紫色用作了阴影的颜色。整体呈现出阴森的气氛，因此，在追求这种效果时可以使用。但是，注意不要涂得太浓。

◆ 将红色的补色（绿色）用作阴影的颜色

将红色的补色——绿色用作了阴影的颜色。浓淡自然地涂抹后，能得到某种有趣的效果。在萌系漫画中一般被认为是不太健康的，因此也很少使用。

运用ABC底色的实例

涂了底色之后，再涂上柔和的阴影色。少女的肌肤是润滑的，因此阴影的颜色也要涂得柔和一些。由于额头、颈部、腋下等处的阴影较浓，因此要用粉色系的阴影色涂抹得稍重一些。

◆ **不能仅靠光线和阴影来表现，还必须给人物上妆**

橙色

B　B′　B″

粉红色

C　C′　C″

也有白色肌肤、小麦色肌肤

调和三种肌肤颜色，并用接近于白色的颜色作为底色。仅靠底色是得不到肌肤效果的，涂抹上阴影后就呈现出立体感来了。阴影的颜色稍浓一些的话，底色也显得更白了。

将橙色涂抹得稍浓一些就成了小麦色肌肤了。但作为底色要涂抹得稍淡一些，因为色彩太暗的话就显不出人物的可爱了。阴影色中稍加一些粉红色后，就能表现出萌态效果。

◆ 实例

不同的肌肤颜色也可用于表现不同的人物角色。

【例】
稳重、贤淑的富家小姐类人物。不好动，喜欢读书的类型。

【例】
健康活泼型人物。擅长体育，喜好户外活动，不爱学习的类型。

◆ 用于营造画面氛围

光线照射下的肌肤是白色的，比起没被照射到光线的肌肤来，如何描绘其周边环境就显得更为重要。具体的画法比较多，可以强调肌肤和背景之间的对比度，可以用线条描绘，也可以运用剪影效果。

例如，如果背景是白色的，为了不使肌肤跟背景彼此融为一片，就必须清晰地描绘出肌肤和背景之间的分界线。

相反，如果背景比较昏暗，由于肌肤与背景的反差本身就很大，则无需描绘分界线，肌肤和背景自然就会区分开。

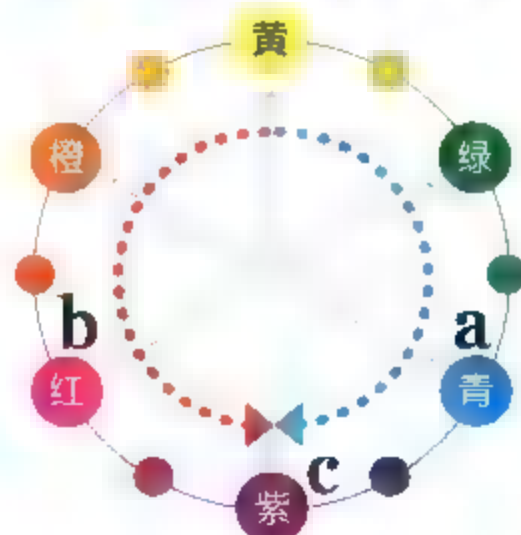
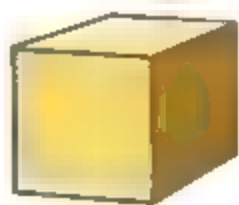
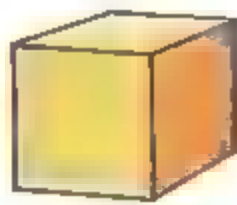
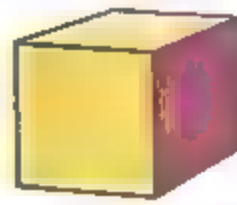
因此，请大家把握好其中的平衡点，凸显人物的白色肌肤。

小麦色的肌肤和雪白的连衣裙是十分般配的，两相映衬，能使小麦色的肌肤显得更加靓丽。

由于草帽已经上了色，考虑到背景中的蓝色，为了凸显向日葵花饰，保持人物的整体感，就将头发画成了棕色。

考虑到棕色的头发，在涂画小麦色的肌肤时增添一点儿粉红色，肌肤的颜色看起来就更加自然了。

头发阴影色的类型

在画金发时，明亮的部分一般都用明亮的黄色，那么，阴影部分该用什么颜色呢？如果仅仅是降低明度、用较暗的黄色来画的话，则由于视觉上的错觉，阴影部分看起来就偏绿了。并且，这种沉闷的氛围有时也与萌系动漫风格不相符。
因此，在很多情况下，并不降低明度，而是使用较为明亮的橙色或粉红色。
或者，采用黄色的补色——紫色，也可以画出较为协调的阴影。

前言

——追求更高级别的“萌”——

本书与之前的《日本漫画大师讲座4——伊原达矢和角丸圆讲萌系美少女造型》、《日本漫画大师讲座5——伊原达矢和角丸圆讲萌系美少女服饰》一起介绍了萌系动漫插图的基本画法。在画萌系动漫角色时，常常会遇到表现“动作”和“情感”的障碍。

毫无表情、呆若木鸡的人物与脸上带着动人的微笑、呈现动感十足的跳跃姿态的人物相比哪个更具有魅力，似乎是不言而喻的。

因此，本书将与大家一起探讨能使动漫人物的动态更加接近真实人类的表现方法。

第1章为“上半身的画法和情感表现”，主要讲述人物上半身的画法，重点介绍手的表现方法。估计很多人都不善于画手吧？一张脸部特写的画只能表现出脸部的表情，但加上手，就能成为一张具有动感的插图了。由于手最能给描绘上半身的插画增添表现力，因此，画好手就成了提高表现力的第一步。

第2章是“全身的画法和情感表现”，讲述的就不仅仅是手的画法了，而是让人物的全身都动起来的方法。在能够彰显萌态的S形体态的基础上，我们还要介绍更具萌态的其他身体造型。与此同时，在介绍表现各种情感的脚部动作和萌系少女所特有的造型的基础上，挑出五种最具特色的造型，详细解说其描绘要点。

在“设计原创漫画角色”的第3章里，我们会介绍各种不同类型的少女在动作和情感表现上的差异；在最后的“彩色制作”、“插图范例集”部分，会以“您所喜爱的萌系造型”为题，用彩色插图介绍各种各样的萌系角色造型。请大家尽情欣赏绘师所创造的丰富多彩的萌态造型。

本书不仅可用于学习、参考，也可随意翻阅——即便是翻阅一下，也能使人赏心悦目。因此，大家可根据各自的需要使用本书。若能对您有所帮助，我们将感到无比的欣慰。

目 录

第 1 章
上半身的画法和情感表现

让我们先从上半身所特有的动作和情感的表现方式开始学习。这里最为重要的是作为表现基础的脸部、手和手臂的画法。不擅长画手和手臂的朋友在这一章的学习中要认真加以练习。由于我们会用与《日本漫画大师讲座 4》不同的方式来加以说明，所以请那些对手和手臂的绘制已经充满自信的朋友也好好复习一下。

萌手的画法

如果手画得差劲，可爱美少女的魅力就会减半！
手能够像脸一样传情。
手的“表情”是可爱造型的重要内容！
在这一章里，我们将从手的画法开始，介绍充分运用手势来表现情感的方法。

女性（少女）的手是怎样的？

男性、女性手的比较

男性的手关节比较明显，血管外露，给人以硬朗的感觉。

女性的手关节不明显，血管隐约可见，给人以纤细的感觉。

那么，将女性的手直接画成素描，就是一双具有女性特色的手了吗？

其实不然，事实上，要通过与男性的手进行比较才能凸显女性手的特色。

所以说，要想显示女性手的特色，就必须加以变形处理。
其方法之一，便是“萌手”！

在此，为了显示其肤色之白，省略了一些细节。
女性之手就是“省略之美”。

萌手的特点就在其手[illegible]上

仅第二关
节弯曲

省略的指甲

肉嘟嘟的手背就是其
特征所在……

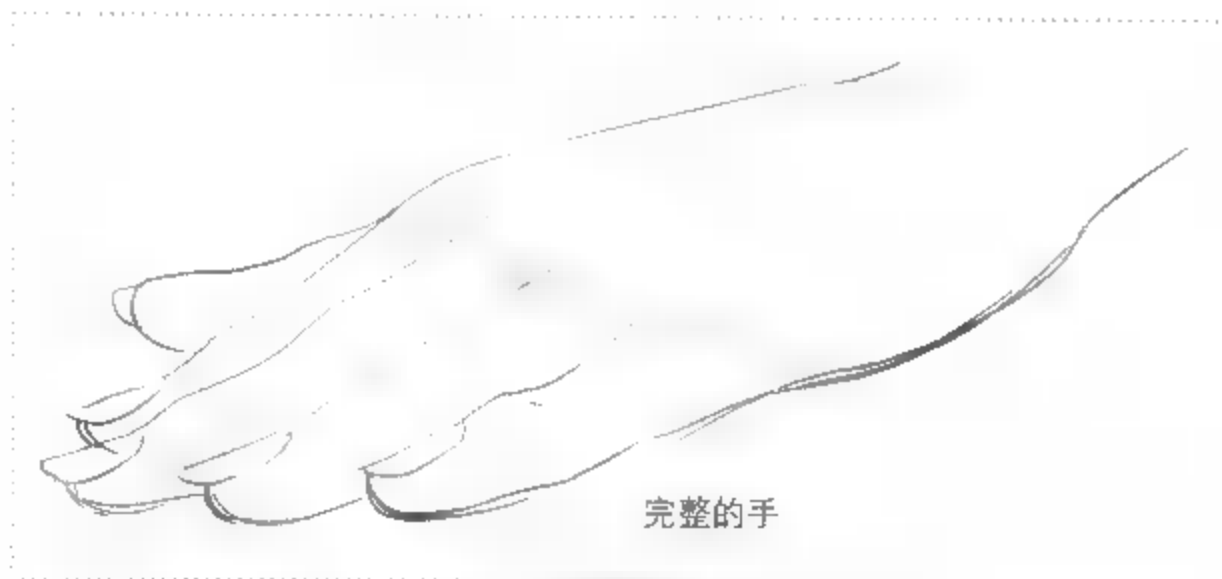
翘起的手指

省略表现并在一起的
手指轮廓

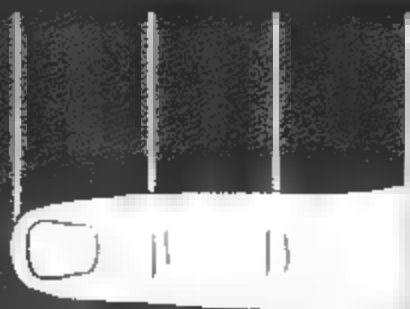
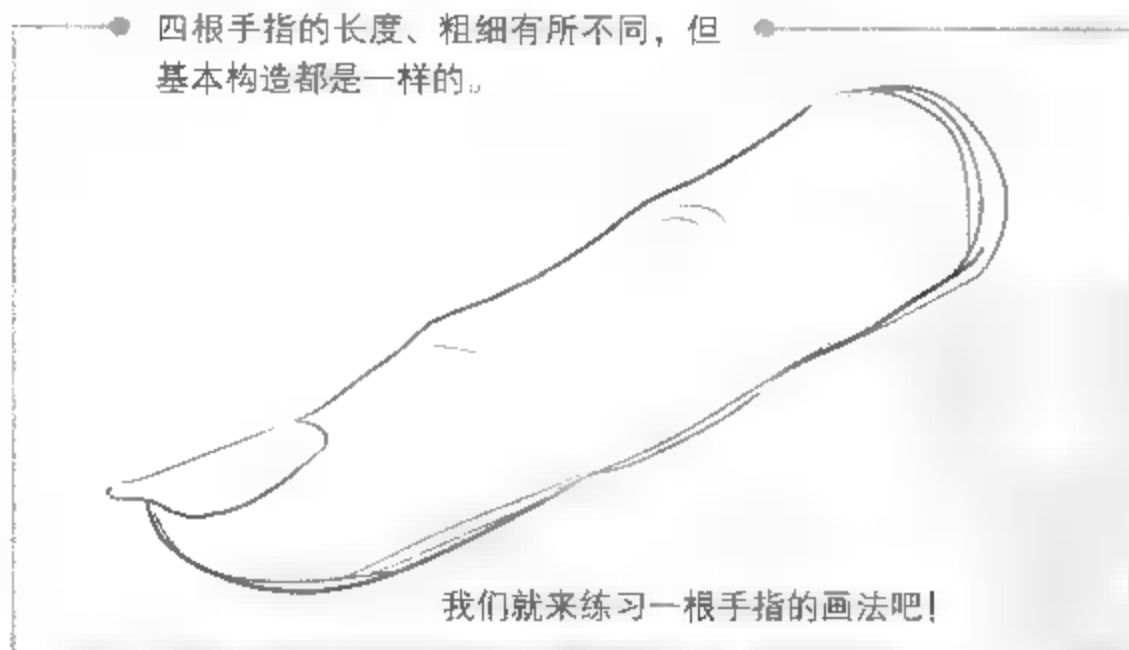
并不明显的
指关节

将四根手指和带大拇指的
手掌分开来考虑。

食指、中指、无名指、小指的相同画法

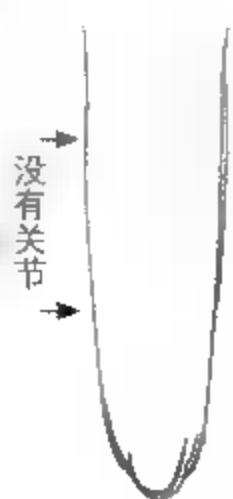
完整的手

分离开的是四根手指（食指、中指、无名指、小指）。

将这些手指排列开来。

能看出哪一个是哪根手指吗？

四根手指的长度、粗细有所不同，但基本构造都是一样的。

我们就来练习一根手指的画法吧！

注意！
虽然和实际的比例不尽相同，我们将比例定为1：1：1。

使一根手指动起来的画法

Point 稍稍翘起。

Point 几乎不画出褶皱线条。

弯曲状态

指关节的内侧叠压在一起，间隙没有了。

只画重叠部分的褶皱。

画草稿时按照实际情况来画，誊稿的时候加以省略。

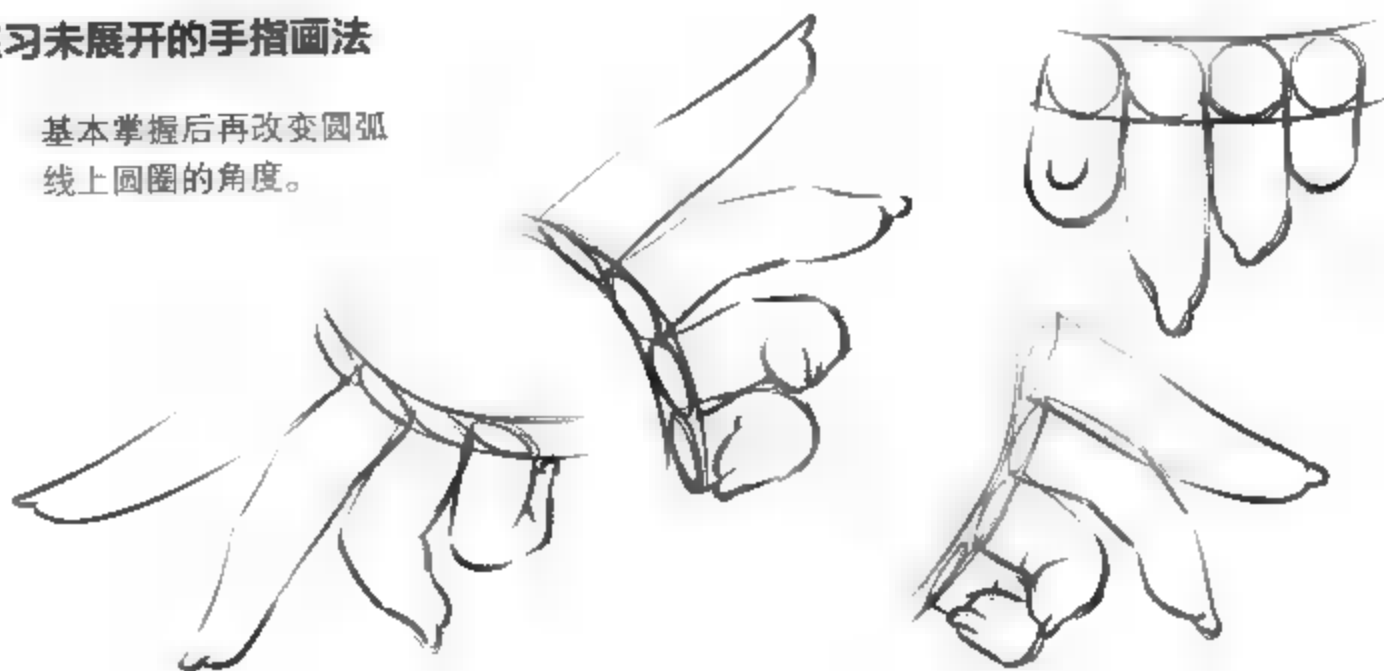
使四根手指动起来的画法

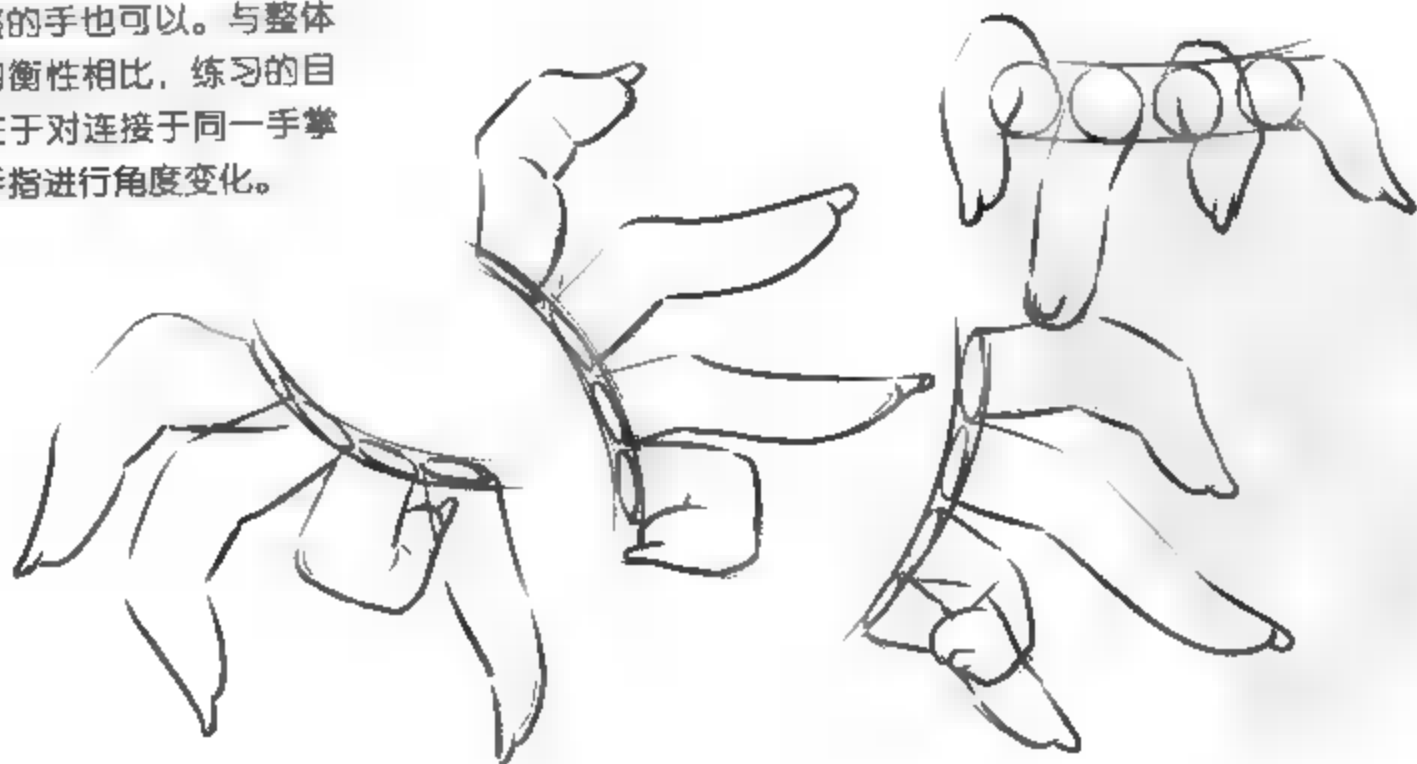
将下面的四根手指接到画了圆弧线的手掌上。

Point 辅助的圆弧线和用于定位的圆圈用草图勾画即可！

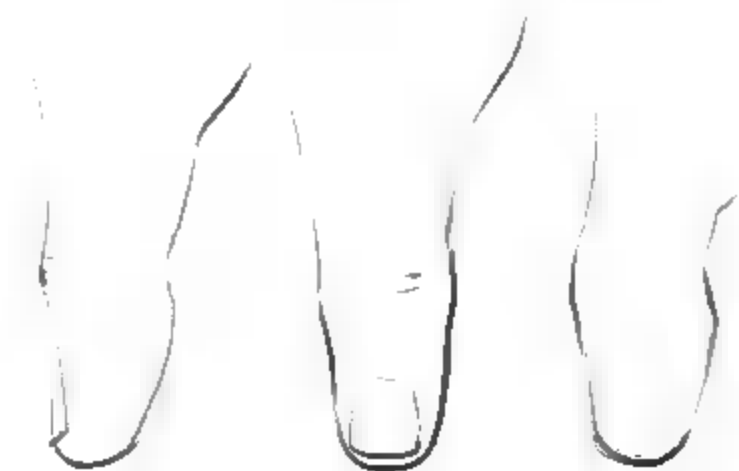
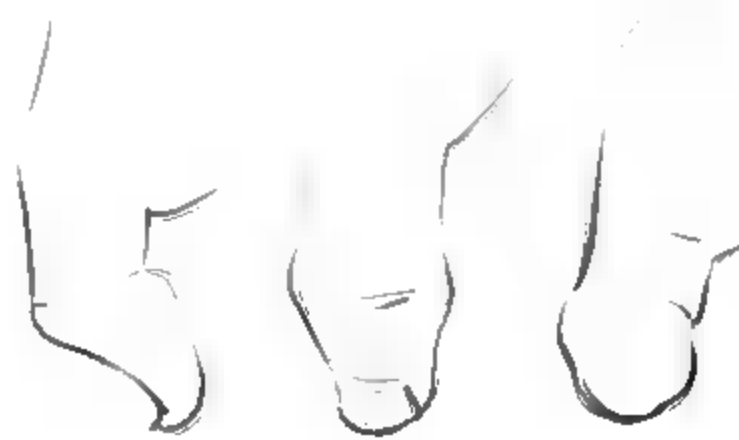
从各个角度来描绘四根手指

练习未展开的手指画法

基本掌握后再改变圆弧线上圆圈的角度。

练习展开的手指画法

在这个阶段，不画成一只完整的手也可以。与整体的均衡性相比，练习的目的在于对连接于同一手掌的手指进行角度变化。

描绘大拇指

少一个关节。

骨头较少，关节只有一个。

实际的手指 → **萌手的手指**

Point 第一个关节画得比实际更长，会比较好看。

描绘大拇指和手背、手掌

比较

严格说来，实际的手的比例是多种多样的。

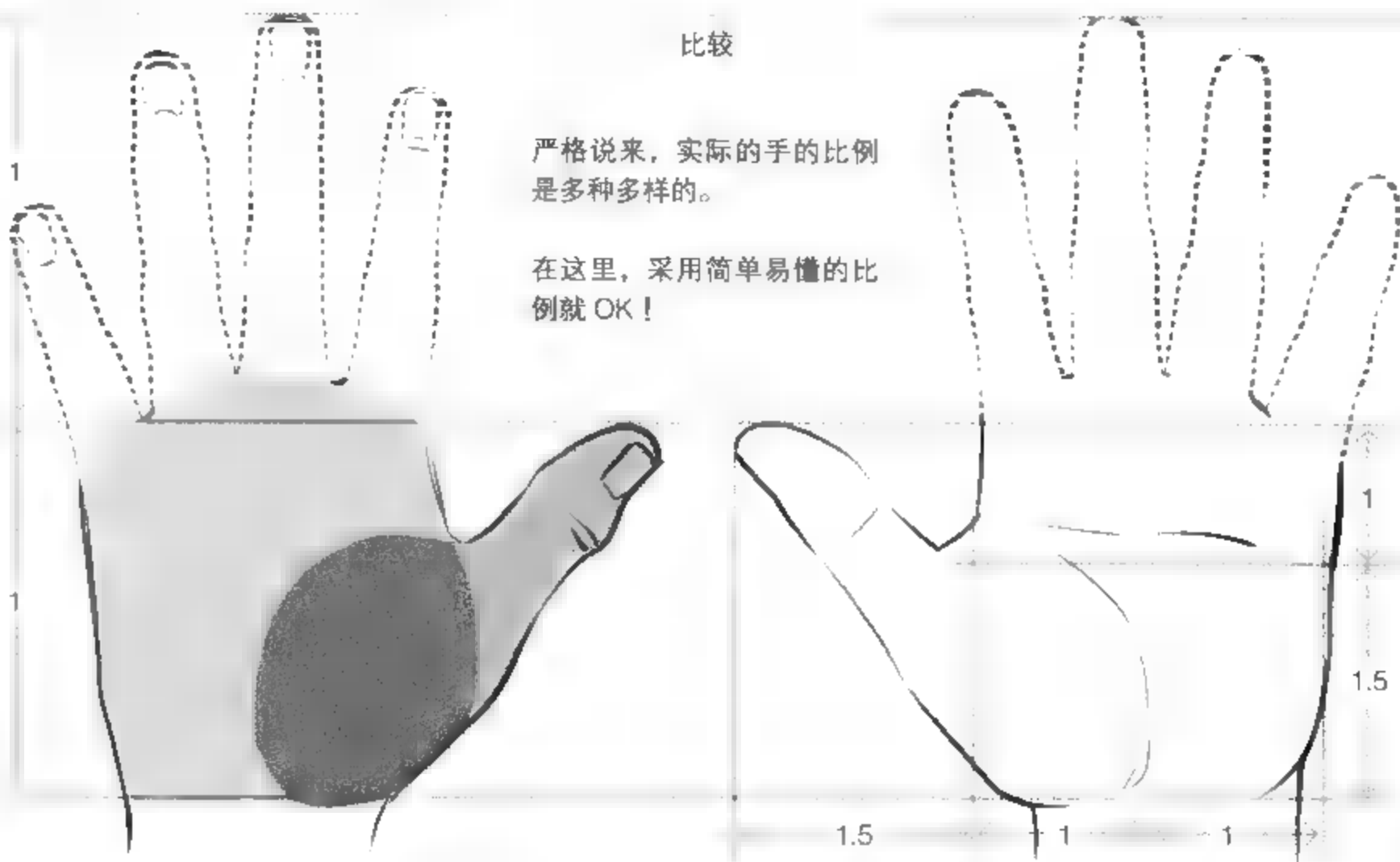
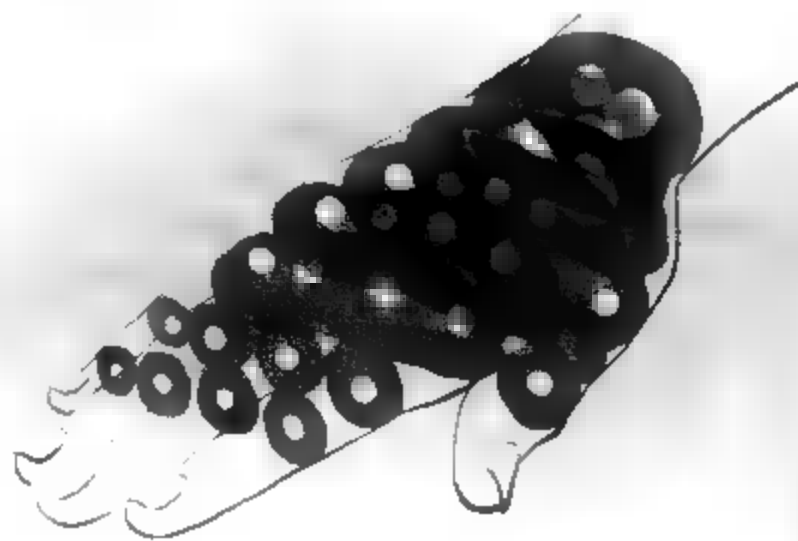
在这里，采用简单易懂的比例就 OK！

1

1

1

1.5

1.5　1　1

各个部位的厚度和骨头粗细基本就是这样的感觉。

能看到大拇指的根部。

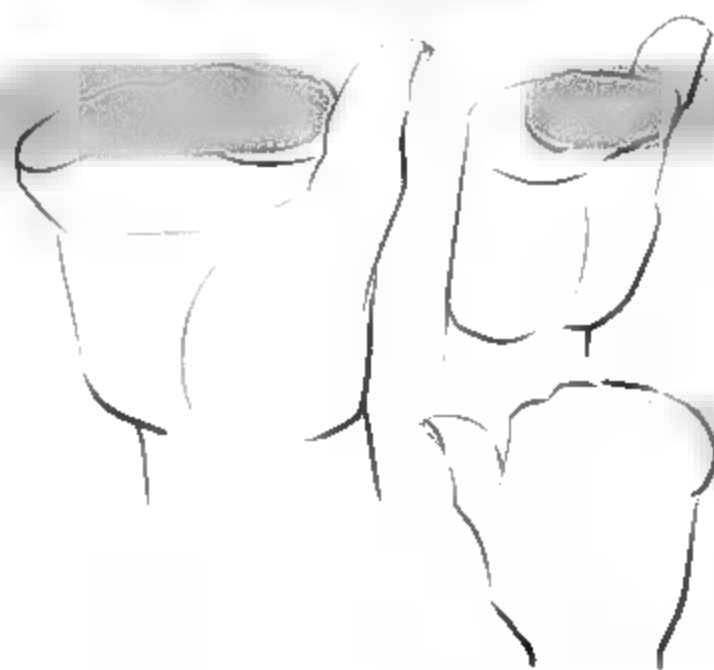
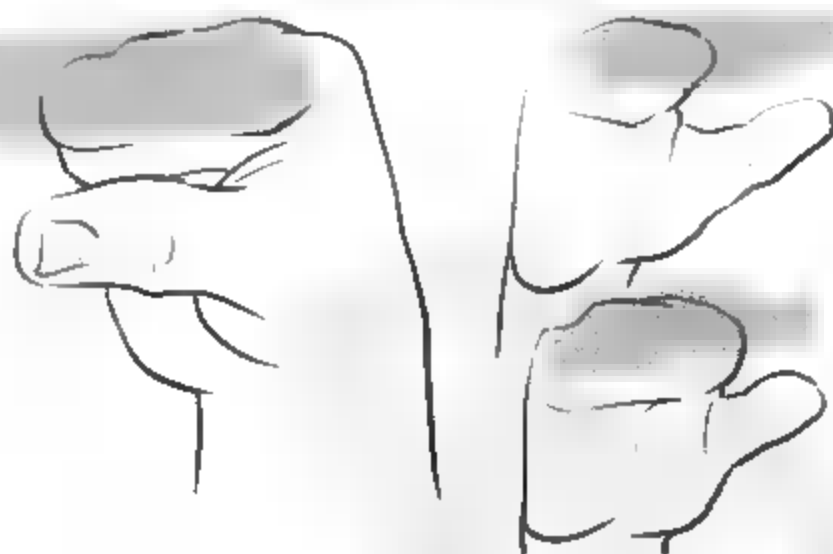
大拇指的指甲朝向外侧。

手掌的三个动作

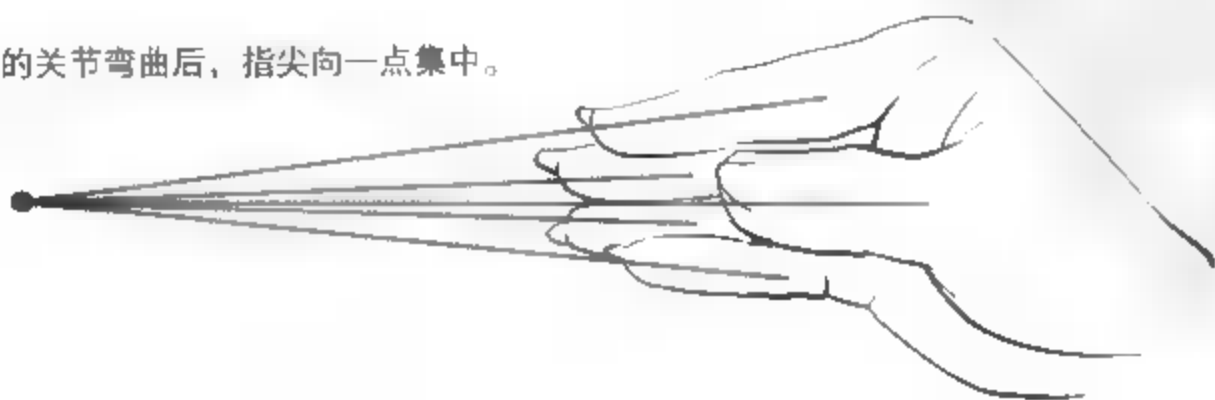
手掌的基本动作只有三种。

无论是"石头（握拳）"、"剪刀（伸出两根手指）"、"布（展开手掌）"，还是其他形态，都是对其进行变化（手指的动作）而已。

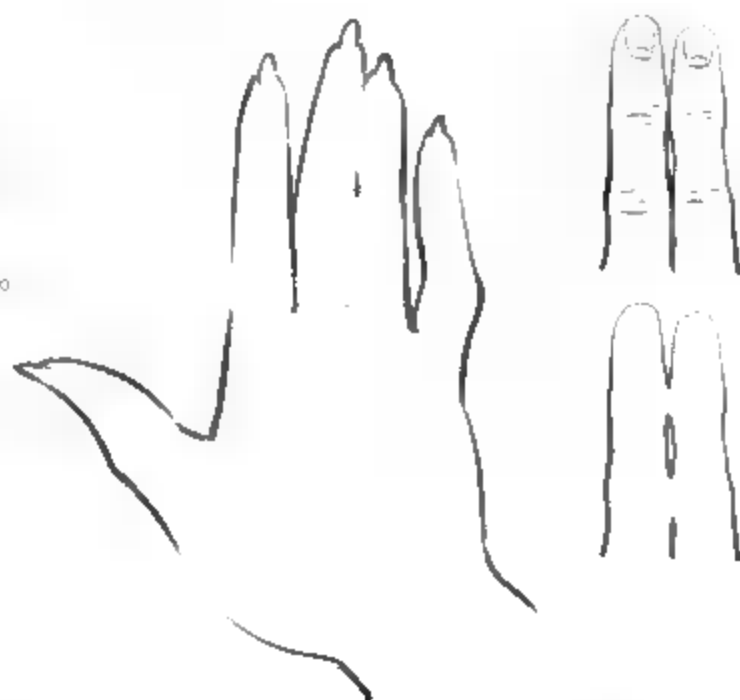
1. 手掌全部伸直。

2. 弯曲四根手指的关节部分。

3. 弯曲大拇指的关节部分。

四根手指的关节弯曲后，指尖向一点集中。

描绘与手掌相连的手指

圆弧

手指的长度要与实际尺寸相符。

无论从哪个角度来画，手指的长度都是一致的。

可以省略的是实际手指的关节。
保留手指间的缝隙（画上线条）。

张开的手

手指张开后的形状是根据放射状的指骨的形状绘制的。

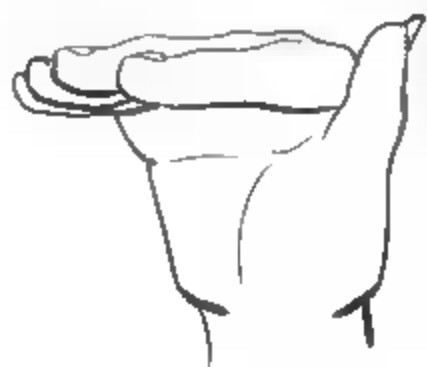
指骨从手掌处呈放射状延伸，因此，手指张开后也是呈放射状的。

Point

伸展的程度超出了实际手指的限度。

手掌三个动作的应用

1. 将各种姿态的手指接在伸展开的手掌上。

2. 将各种姿态的手指接在四指关节弯曲的手掌上。

3. 将各种姿态的手指接在所有指关节都弯曲的手掌上。

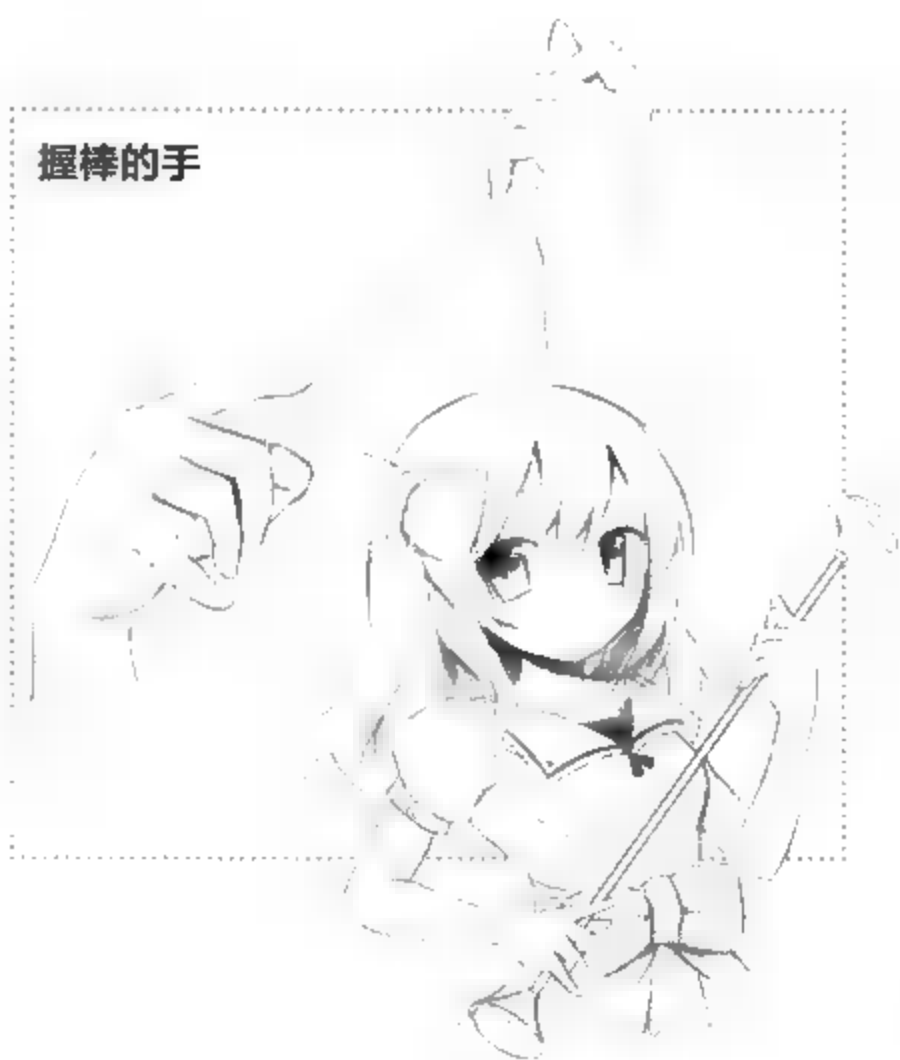
萌手的实例

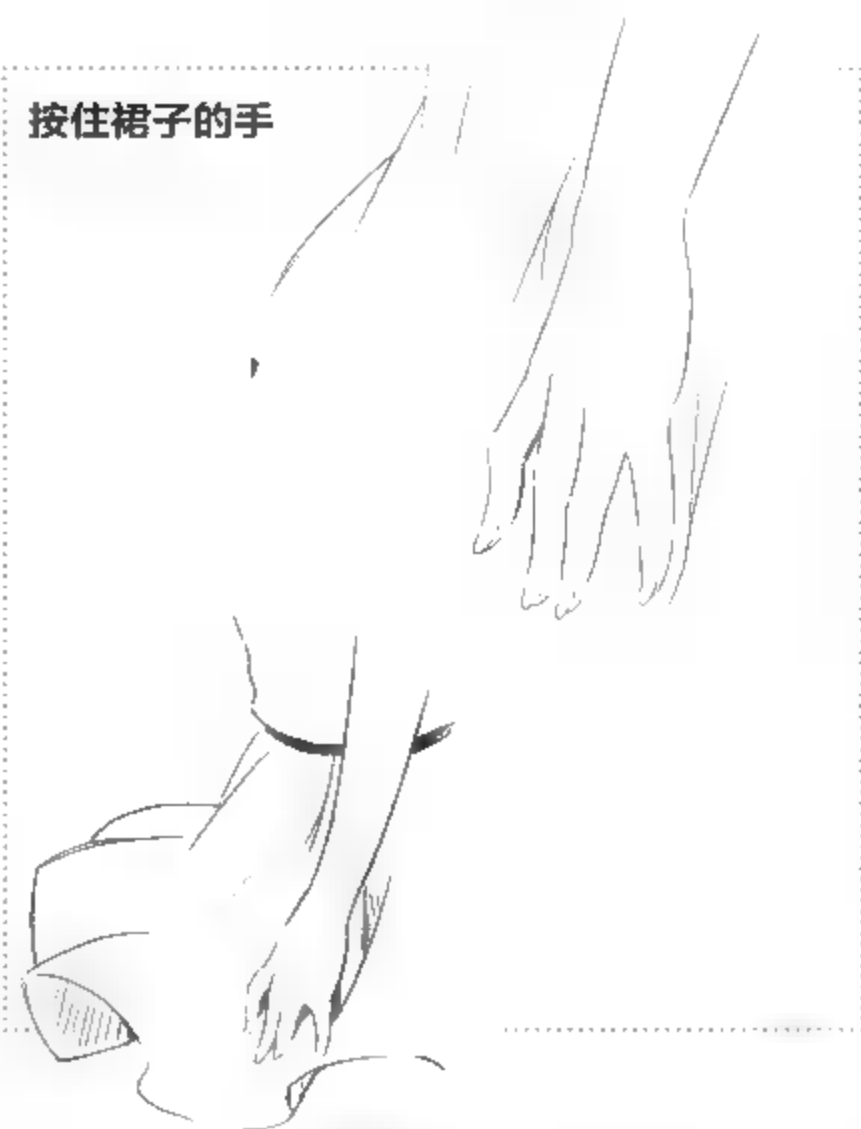
伸出食指

全部张开的手

轻轻握起的手

人物的造型不仅限于身体，手和手指的姿态也不容忽视。要画出像样的手和手指，可以用自己的手比划着来练习。无论是胖乎乎的手还是细长秀美的手，都可以根据个人的喜好来画。

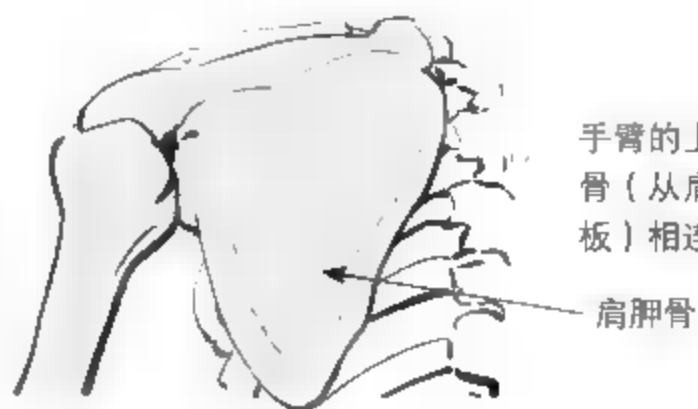
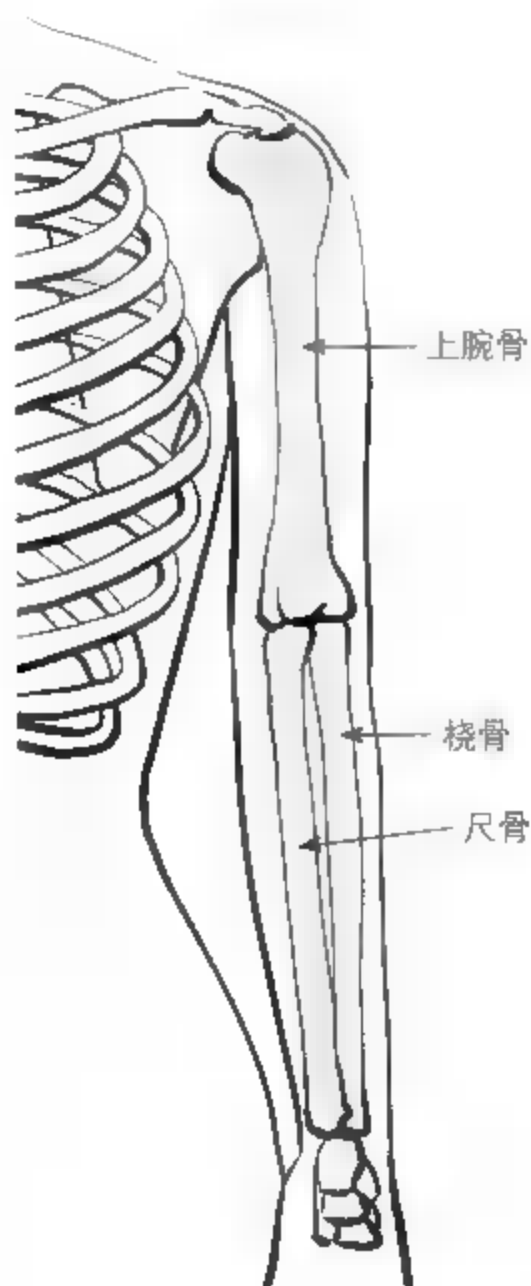
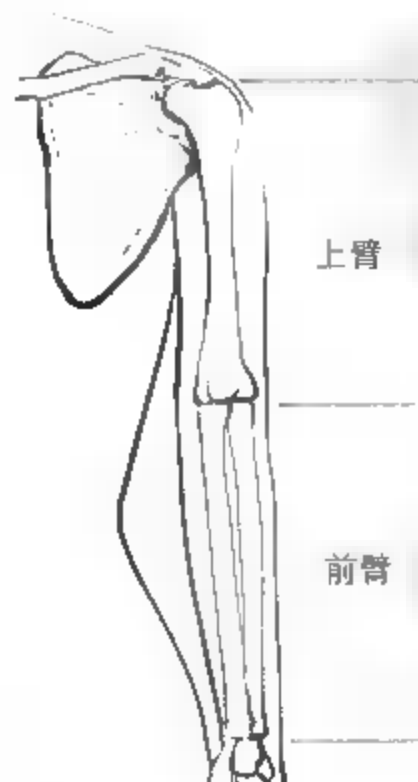
握棒的手

按住衣服的手

按住裙子的手

撩起秀发的手

描绘萌系少女握持东西的手时，不必画得太写实，只要表达出相应的意思就行了。无论是胖乎乎的萌手还是纤细的萌手，都可以根据自己的喜好来画。

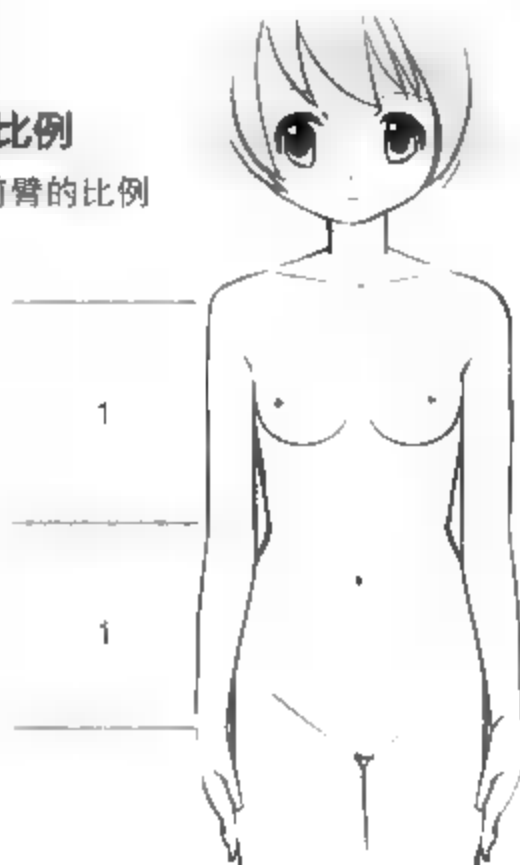
萌手臂的画法

画手过关了，就给它接上手臂吧！
手臂的角度能够更加凸显手的“表情”。

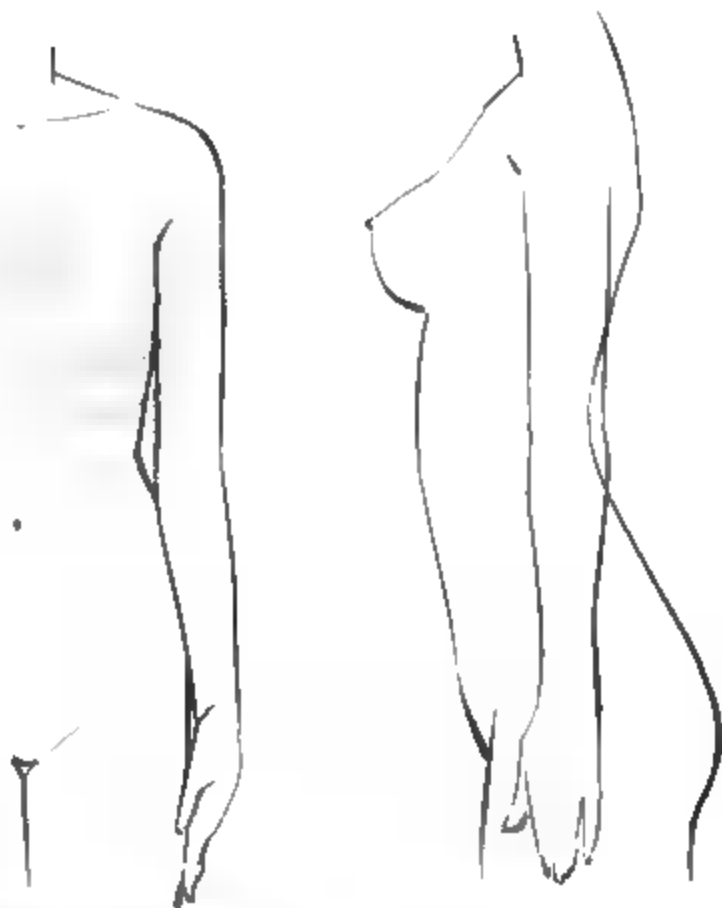
手臂的基本情况

手臂的上腕骨是与肩胛骨（从肩部到背部的骨板）相连的。

只有一根骨头，所以比较细。

有两根骨头，所以比较粗。

手臂的比例

上臂和前臂的比例是1:1。

手臂弯曲后就能很清楚地看出1:1的比例关系。

由于胸部在手臂的前面，因此要优先画出胸部的线条。

*但是，如果胸部较小，就要先画手臂的线条。

由于后背在手臂之后，因此要优先画出后背的线条。

描绘手臂时，与躯干相邻的线条接近于直线，而外侧的线条稍稍隆起。

★无论从哪个角度看，上臂的粗细都是一样的。
（由于女性的肌肉不发达，所以不必加以强调；并且因为上臂只有一根骨头，所以没什么变化。）

肘部

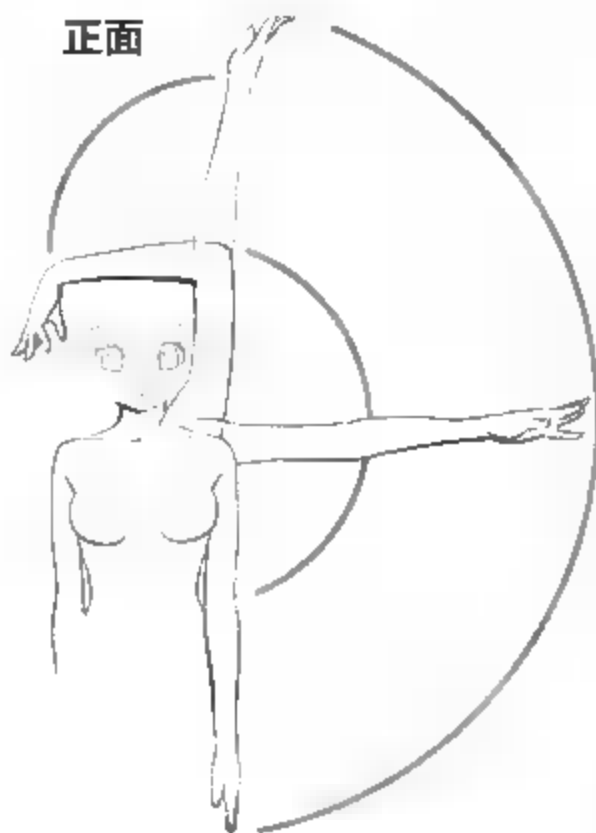
★前臂在接近肘关节的部位最粗，在手腕处最细。

手臂的动作范围

正面

背面

前后

俯视图

身体柔软的话，手臂在背后的活动范围也就扩大了。

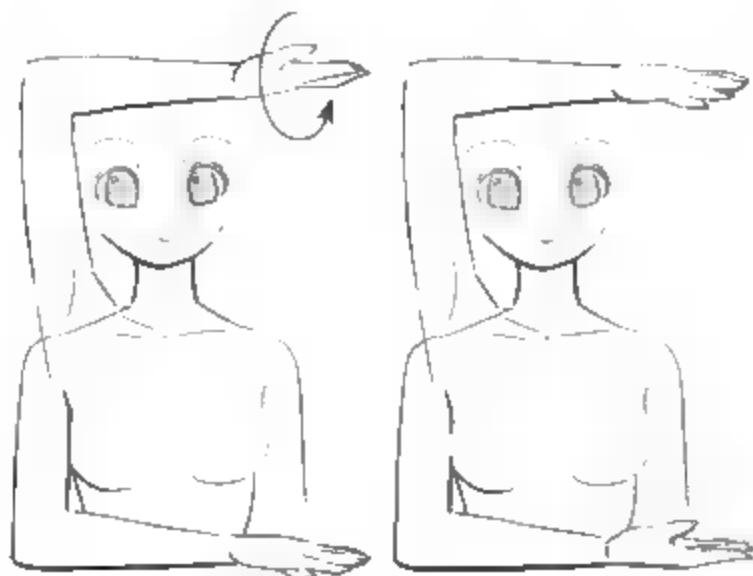
桡骨■尺骨的作用

转动前臂时，两根骨头交叉。

由于前臂有两根骨头，因此即便上臂不动，前臂也能转动。

无论上臂处在怎样的位置，这样的关系都不会改变。

萌手臂可以应用在这样的动作中。

萌手臂的角度

Point

由于上臂夹紧身体，所以能够做出挤胸这样的性感动作。

Point

当前臂向身体外侧翻转时，肘部内侧朝上，手掌也自然向外展开，人物手臂的造型感就得到了进一步的强化。

肘部内侧朝上，上臂夹紧身体后，前臂就自然向身体外侧展开。

通常，手臂夹紧身体时，肘部内侧朝向身体。

当前臂向身体外侧翻转时，肘部与身体的角度发生变化，人物就呈现出了柔美的少女姿态。

★弯起的手臂

Point 弯折的部分会变粗。

Point 向内侧收紧。

萌手臂的实例

肘部朝向身
体内侧
胸部的线条
在手臂之前
手掌贴合脸部轮廓线，
手指稍稍错开
手臂向外侧抬
起，手腕也朝
向身体内侧
突出胸部的
手的角度
手腕朝向身
体内侧
前臂向外翻转时，肘部
也是朝向身体内侧的

手腕紧贴身体内侧

手指张开的角度各有不同，以此来表现少女的惊恐不安

手腕朝向身体内侧

向外翘着的手腕

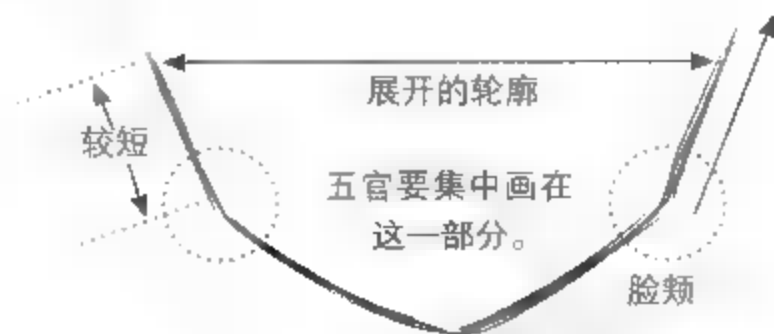
萌脸的画法

Point

萌系少女的脸和实际女性的脸在
五官的比例上是完全不同的！

手和手臂的画法可以从实物速写中提取出来，脸的画法就不通过实物速写来提取而是通过别的方法来加以描绘。

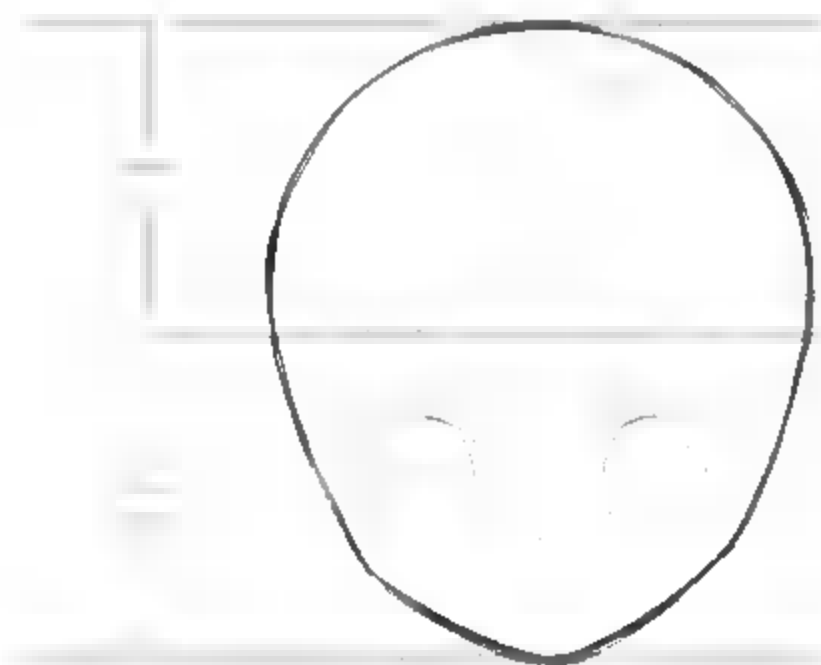
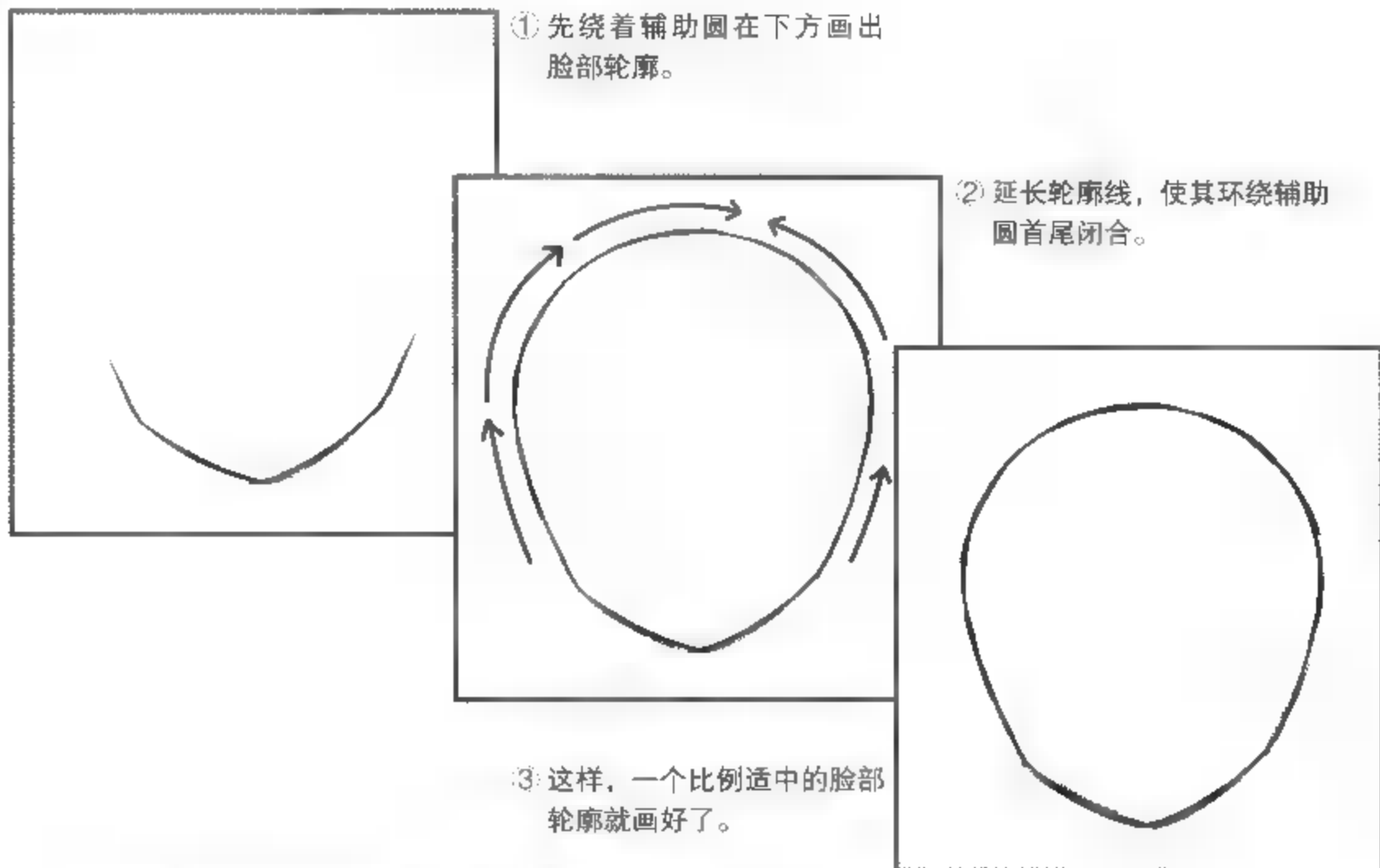
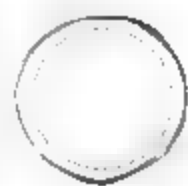
脸部轮廓·头部

首先从作为绘制基础的面部轮廓和头部的大小开始考虑。

总之，萌脸的特点就是，从下巴到脸颊最外侧张开的角度比较大。

脸部轮廓的绘制步骤

①先绕着辅助圆在下方画出脸部轮廓。

②延长轮廓线，使其环绕辅助圆首尾闭合。

③这样，一个比例适中的脸部轮廓就画好了。

五官都集中画在脸的下半部分。

在这个阶段，脸画得太小或太大都没有关系。

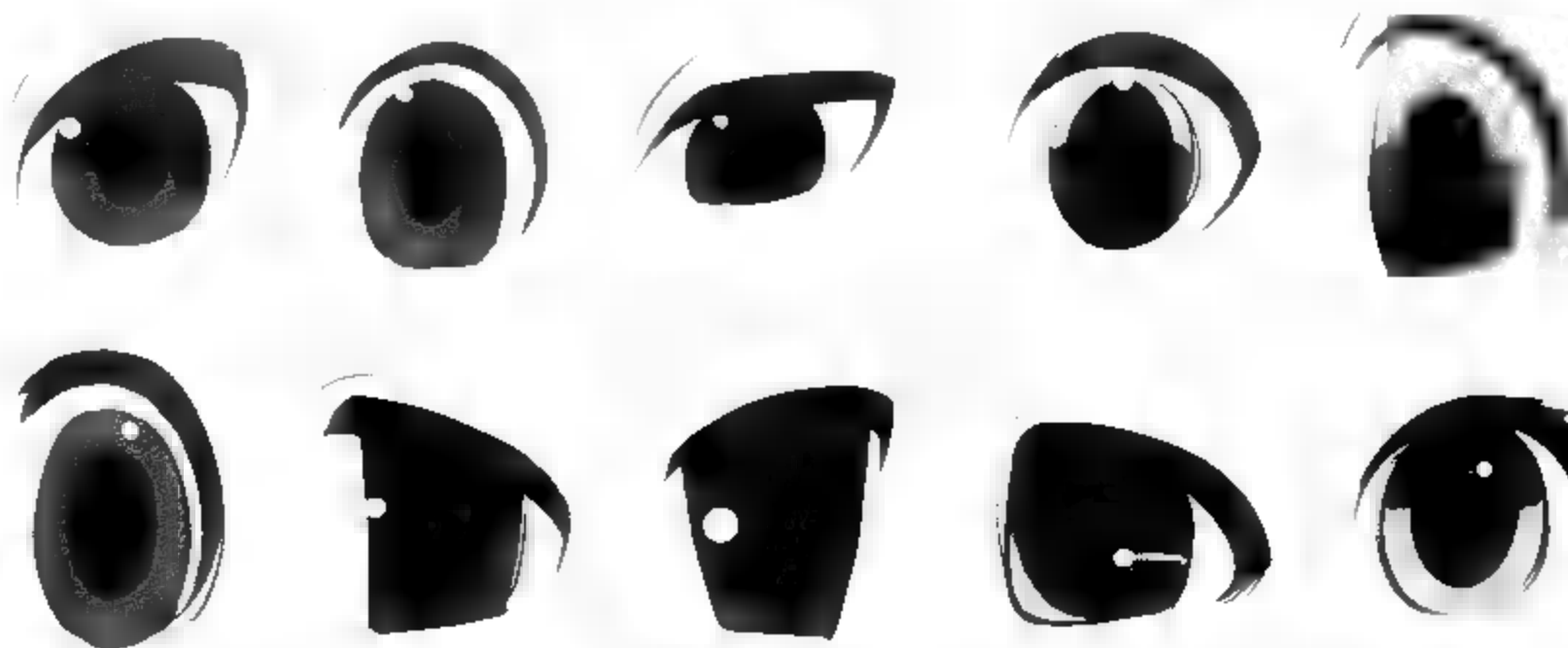
画出均衡、协调的脸部轮廓就意味着为创作一幅好的作品打下了基础。

不要害怕失败，大胆增加变化放手去画吧！

*应用脸部轮廓，既可以画出圆脸也可以画出长脸来。

五官的种类

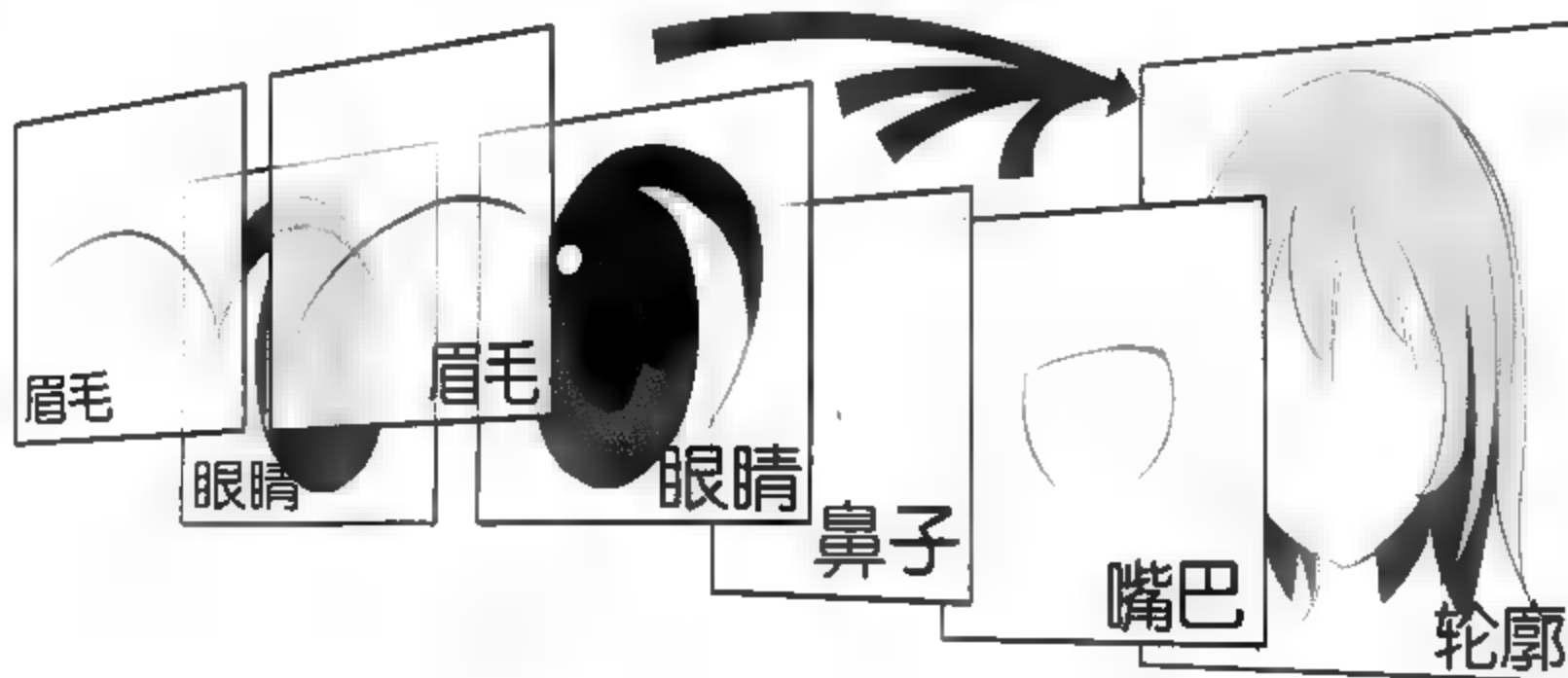
眉毛（左）

眼睛（左）

鼻子

嘴巴

五官在脸上的放置方式

五官在脸上的放置方式能够忠实地体现出作者的偏好。
即便是模仿（喜欢的画家）的作品，露出模仿痕迹的地方仍然能够体现出模仿者的风格。

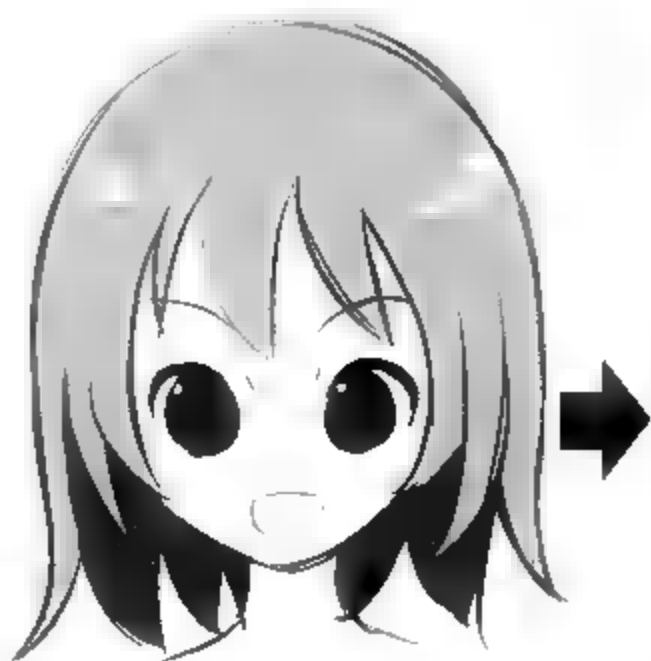
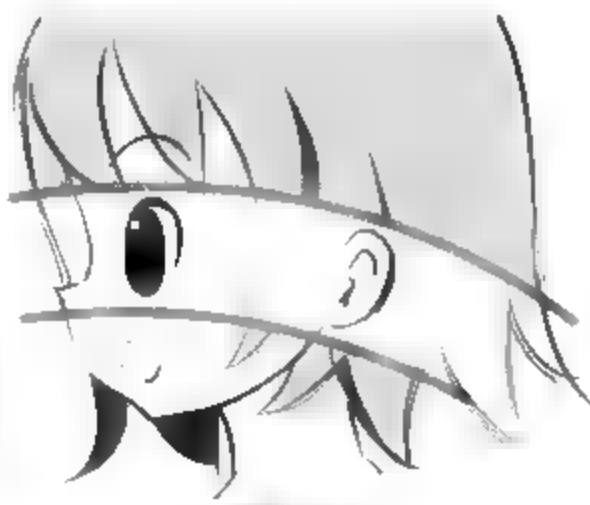
这里，我们像画动画的透明赛璐珞胶片一样来介绍脸部五官的放置方法。

让我们看看在不同的绘画方式下，放置人物五官的不同方法。

- 临摹派的可以先在多张纸上描绘出不同五官的形状，再将之重叠起来对着光源检查五官的放置是否恰当。
- 描图派和临摹派的放置方法一样。
- 数码派的则运用图层绘画。

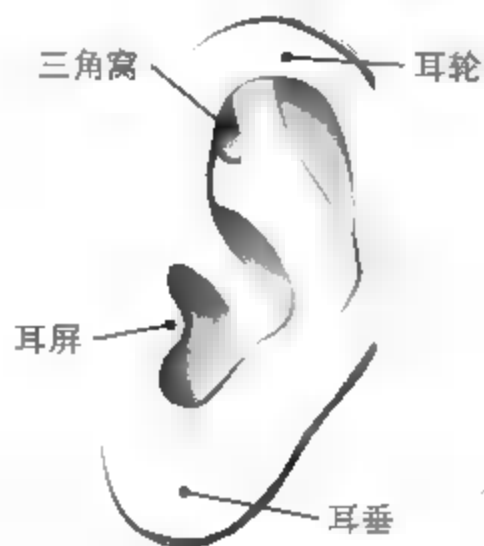
临摹派　描图派　数码派

画出喜欢的五官形状后，还要多加练习，直到能够完全表现出脸部五官的均衡感为止。

耳朵的放置方式

耳朵一般都藏在头发里面，不容易被看到，这是萌系少女的共同特征。但了解耳朵所处的位置，对画戴眼镜的萌系少女造型还是十分有用的。

让耳朵在脸部轮廓上移动，从而确定自己喜欢的位置。

正面　　侧面　　斜侧面

在眼睛上方的扇形辅助线的引导下，将耳朵放置在略低于眼睛的脸部轮廓线上。

耳朵　虽说萌系少女一般都把耳朵藏在头发里，但我们还是有必要了解一下它的基本形状。

标准的耳朵形状

合起来的整体叫做耳廓。

不同形状的耳朵

虽说耳朵的具体形状因人而异，但其基本构造还是相同的。

脖子的摆放

Point 脖子并不是位于头部的正下方。
（但是，在画萌系少女时可以忽略这一点。）

正面

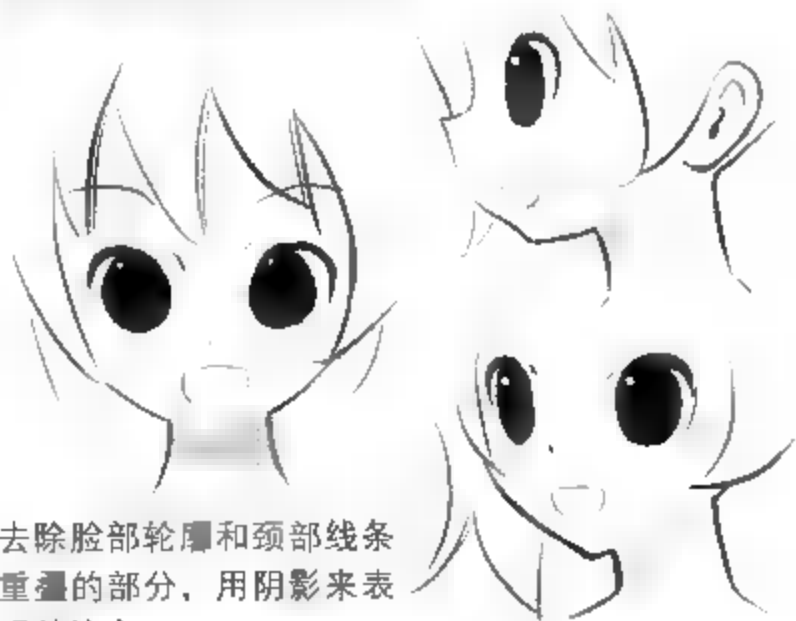
平衡感很好的对称放置方式。

侧面

将颈部放置在脸部轮廓中间偏后一点的位置上。

斜侧面

与正面时相比，颈部横向偏移了一点儿。

去除脖子分界线的画法

去除脸部轮廓和颈部线条重叠的部分，用阴影来表现其轮廓。

脖子的伸缩

不仅仅是萌系少女，漫画人物的身体形状往往会受所穿服装的影响。

在衣领较长的情况下，漫画人物的脖子比真人的长一点儿也没有问题。

在某些动作中可以不考虑现实情况！

漫画人物的很多动作严格来说都是违反骨骼构造的。

在现实中，人物即便能够勉强摆出类似的造型，也不可能有自然的表情。

因此，可以不考虑现实的情况，大胆设计出各种夸张的动作来。

侧脸的画法

侧脸有两种画法。

脸部轮廓上没有表现出嘴巴的形状，嘴巴是闭着的。

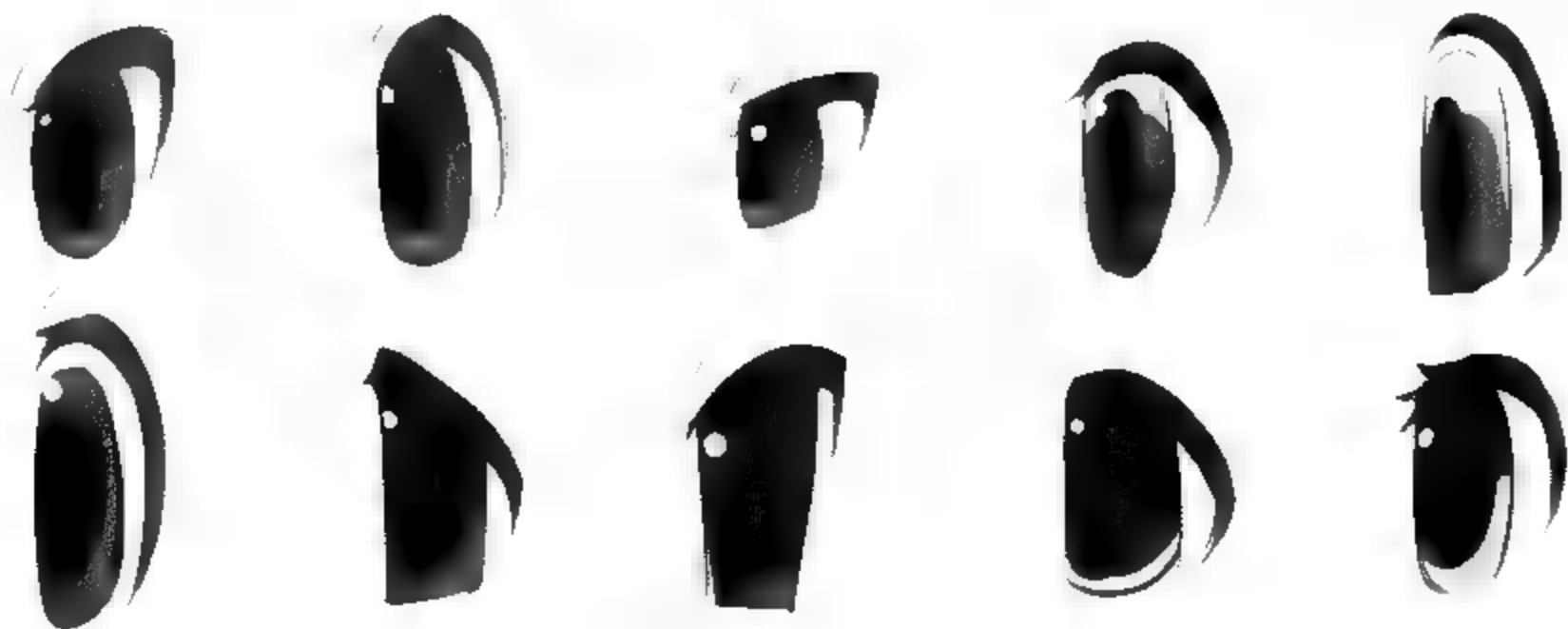
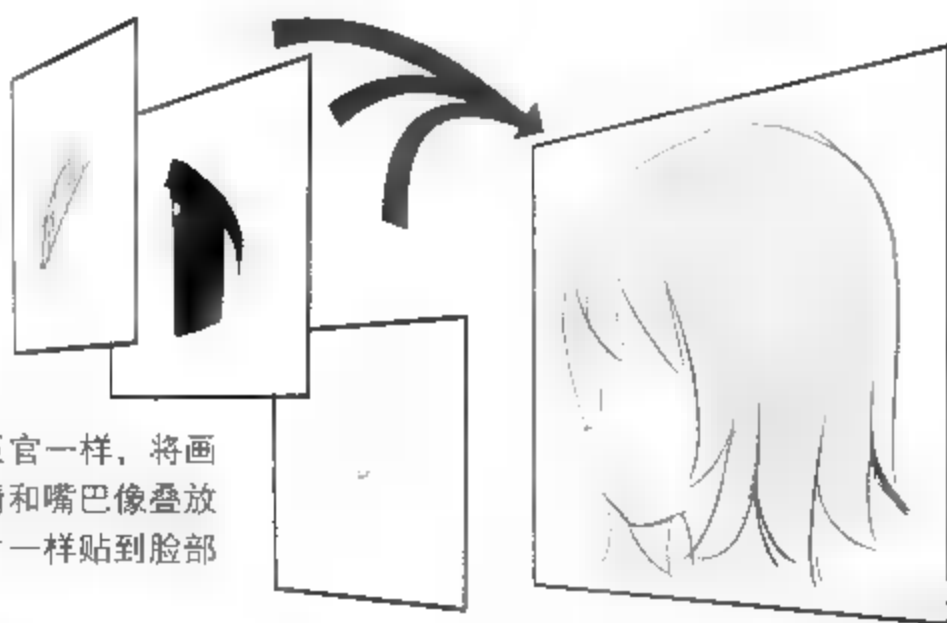
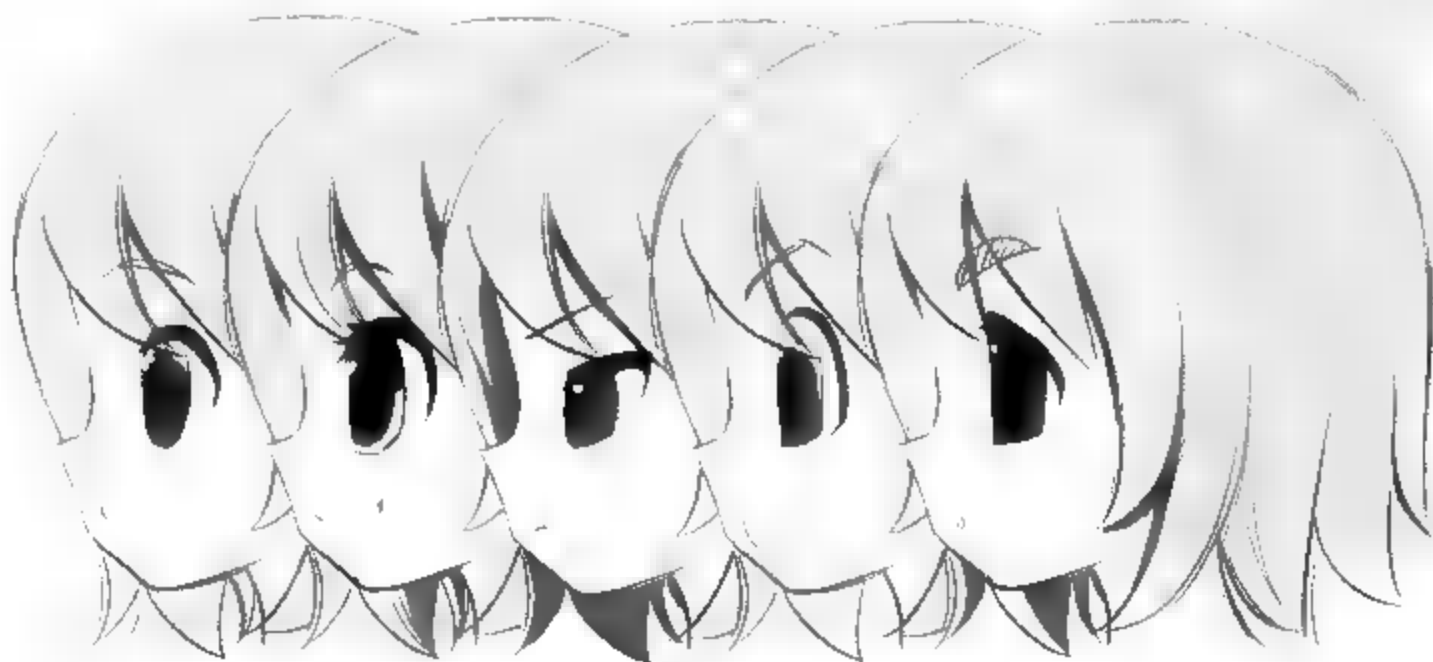
脸部轮廓上表现出了嘴巴的形状。

现实中的人，嘴巴一动，脸部轮廓自然也会跟着动，但在描绘萌系少女的侧脸时，嘴巴形状改变后，脸部轮廓并不发生变化。

这是在侧脸上画出嘴巴形状的实例。与现实中的人脸一样。

在头部的轮廓线外画上圆弧。

了解了后脑勺的形状后，画马尾式的发型就比较容易了。

眼睛的画法

嘴巴的画法

和画正面脸部五官一样，将画好的眉毛、眼睛和嘴巴像叠放透明赛璐璐胶片一样贴到脸部轮廓上去。

画法可以有无限种！

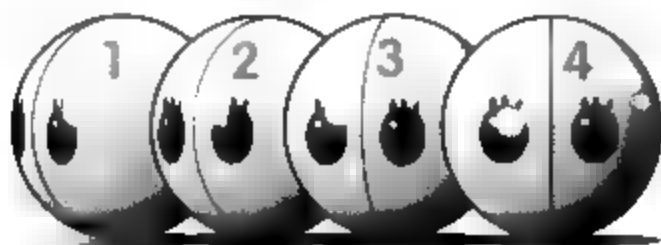
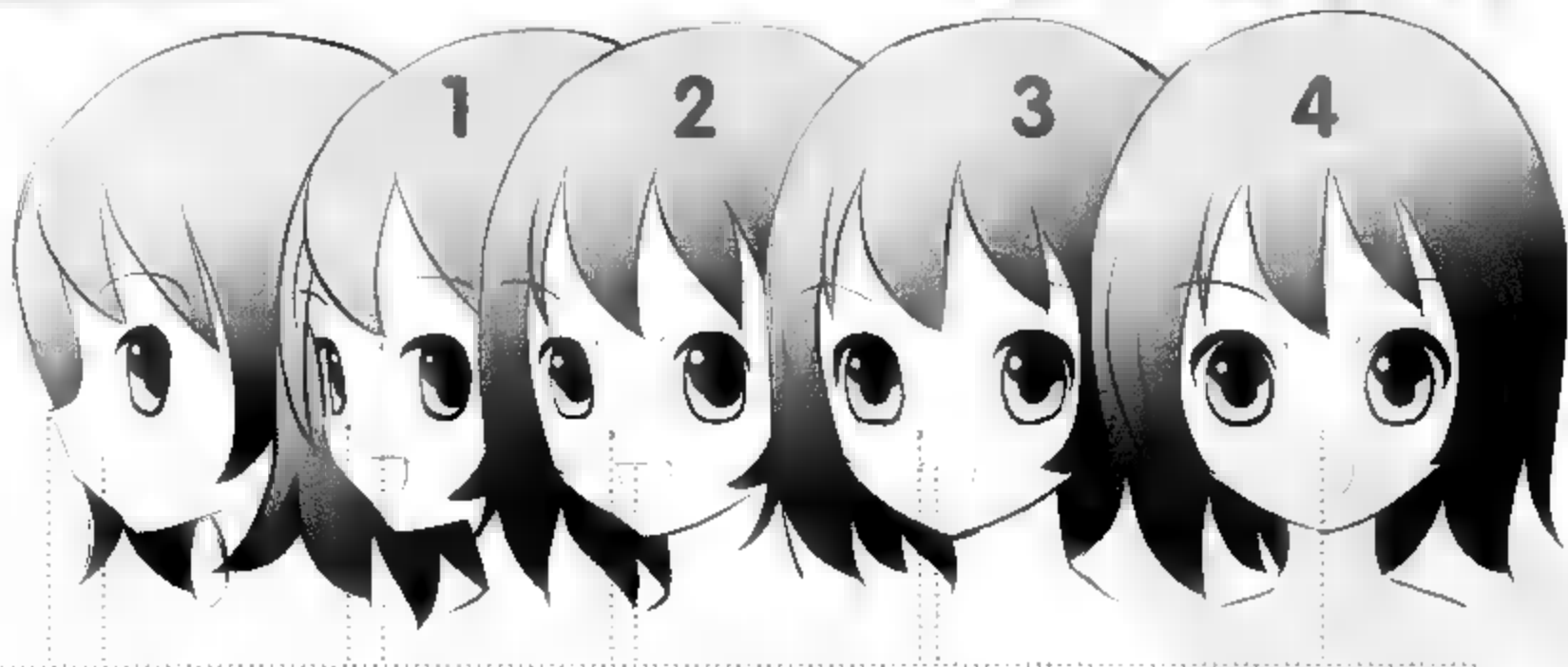
斜侧脸的画法

画萌系少女的斜侧脸并不难。
只要将正面的脸部轮廓稍稍偏移一点儿就OK了。

脸部轮廓

正面

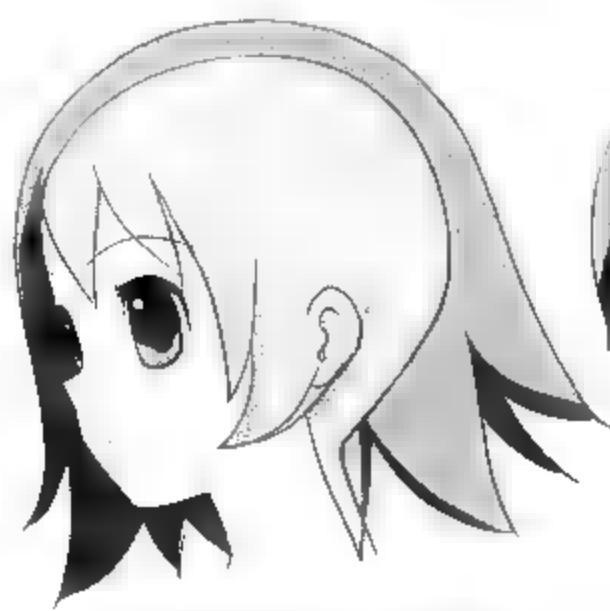
斜侧面

与正面相比，斜侧面的脸部轮廓没有什么大的变化。由于萌系少女的五官并不是特别立体，因此整个描绘过程就像在一个球面上进行一样。

眼睛、鼻子和嘴巴

相对于眼睛和嘴巴，鼻子在脸部较为突出，因此，当脸从侧面转向正面时，鼻子在脸部的位置就发生了相对较大的变化。（话虽如此，也只有一点点的差别）。

侧脸时鼻子马上就出现了。萌系角色，不同角度的脸部变化几乎没有中间状态。

眼睛也和脸部轮廓一样，其基本形状没有什么变化。只是横向的比例有所变化而已（不断地变窄）。

斜侧脸以及其他角度

下面是一些在以前的萌系少女造型中不常描绘的脸部角度的实例，可以用来表现多样的情感。

介于侧脸和斜侧脸之间的角度

侧脸的另一个角度

介于侧脸和后脑之间的角度

实例

仰视脸部的画法

1 画一个圆圈。

2 将圆圈的中线分成距离相等的四段，在圆圈上下所需的位置上各画一个辅助圆。

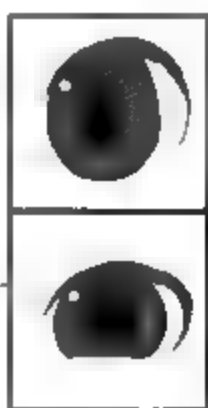
3 在原先圆圈的下半部分画上与往常一样的脸部轮廓。

4 将眼部的下边线画在下面辅助圆的上边线处。

画出头部轮廓线，覆盖住上面辅助圆的边缘。

将鼻子画在下面辅助圆的上边线处。

画出脑后的头发，盖住最下面的辅助圆。

5

由于是仰视的状态，因此给人以上下压缩得比较紧的感觉。

完成

6

闭嘴时的实例

下巴的线条与颈部相连，仅用阴影来表现其轮廓。

俯视时的眼睛

眼睛的轮廓沿着辅助圆来画就行了。

黑眼珠的上部呈圆弧形，且与眼睛的轮廓不是紧贴在一起的。

黑眼珠的下部沿着最下面辅助圆的上边线来画，使黑眼珠呈半月形状。

俯视脸部的画法

1 将圆圈的中线分成距离相等的四段。

2 在圆圈右上方画上三个大小一样的辅助圆。

3 在原先圆圈的下半部分画上与往常一样的脸部轮廓。

4 沿着最下面辅助圆的下边线画出眼睛。

5 鼻子画在中线上，且靠近最下面辅助圆的下边线。

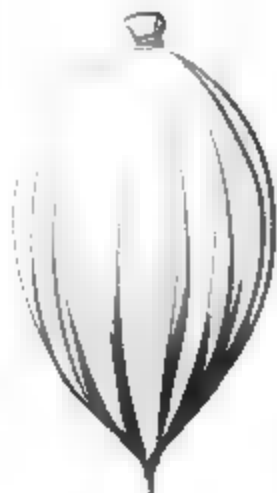
6 沿着最上面辅助圆的上边线画出头部，要比一般情况下稍大一些。

7 由于是俯视的状态，因此不需要画颈部。

仰视时的眼睛

将黑眼珠的底部画成圆弧状，就会给人以向上看的感觉了。

头发的基本处理方法

1. 头发的感觉

将一支大毛笔的笔锋……

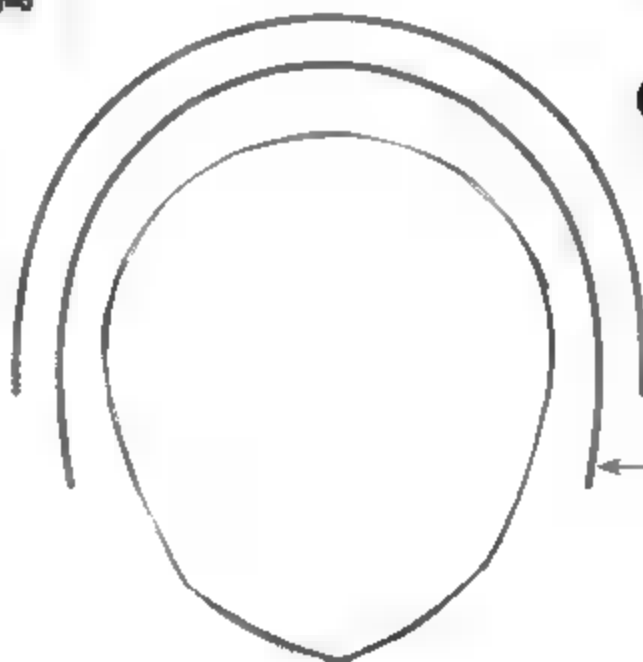
放在头部轮廓线上。

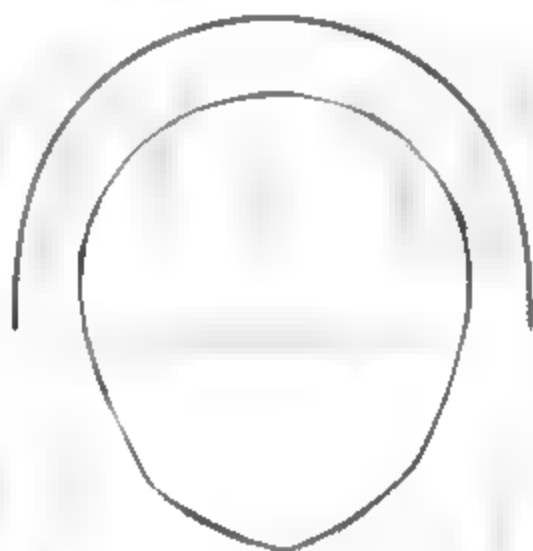
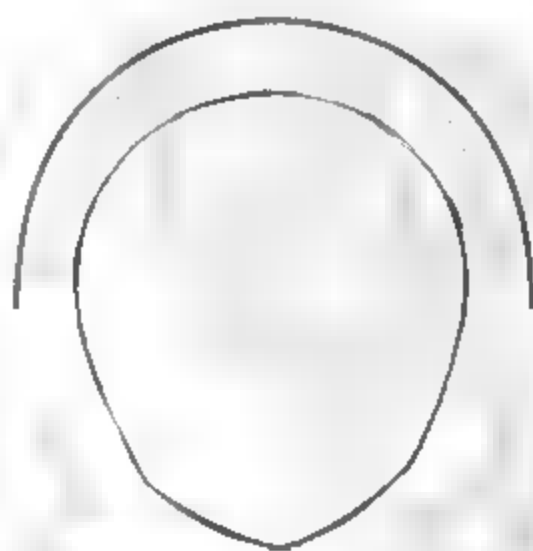
Point 将扎结处当做发旋，使头发看上去好像从那里垂落下来。

2. 头发和头皮之间的距离

画出比头部轮廓线大一圈（大两圈）的辅助线。

对大部分发型而言，头发的上部边线都处在这条辅助线的位置上。

*不会进入到辅助线内侧。

Point 这条辅助线可以直接当做头发的上边缘线。

3. 头发的走向

刘海一般要画到脸部轮廓约 1/2 的位置。

长发的情况
下部展开的扇形走向。

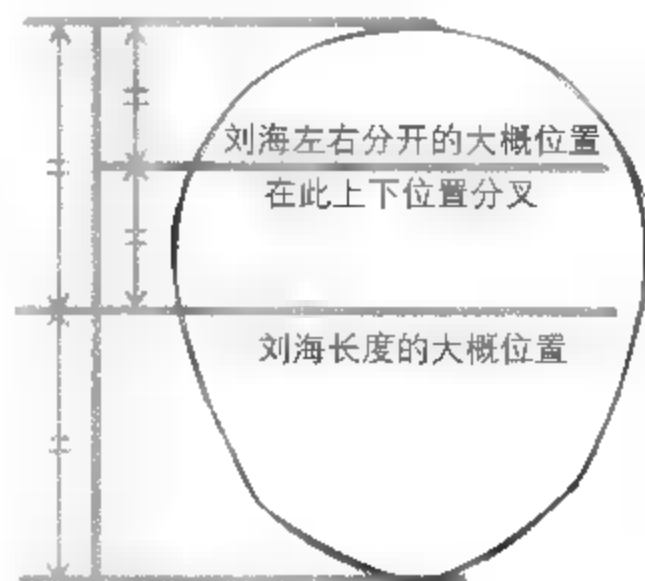
短发的情况
下部收缩，包住脸部轮廓。

头发的基本画法

1. 描绘刘海

刘海左右分开的大概位置

在此上下位置分叉

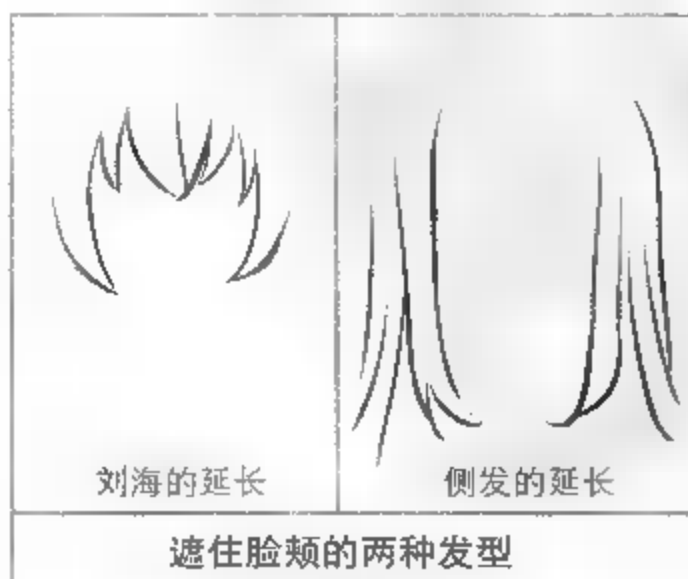
刘海长度的大概位置

2. 描绘侧发

长发时，画成下面展开的扇形形状。

短发时，要顺着头部的圆形来画。

3. 遮住脸颊的头发

Point

遮住脸颊的头发是萌系漫画的重要内容。

*萌系角色基本发型的画法就是这样，剩下的只是如何应用而已。

稍加改变的发型

让我们在基本的发型轮廓上再添加一些头发，制作出多变的造型吧。

马尾发型（一个结）

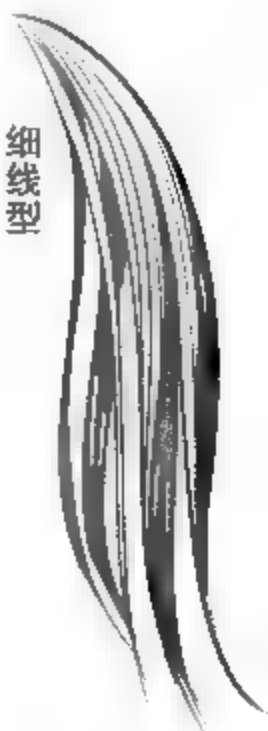
双马尾发型（两个结）

丸子头发型

与实际情况有无所不同，萌系少女头发的发量是无限的，对于长发发型而言，发量是可以一直添加的。

普通型

平面型

细线型

平面卷发型

不定形型

将添加的头发和原有头发的发质统一起来。

发质统一的实例

普通型　　平面型　　不定形型

脑后头发的简单画法

1 先画出人物正面的头发。

2 只保留头发的轮廓线。

3 画出最靠前的头发。
4 延长下巴的轮廓线。
5 画上颈部。

6 连上轮廓线和颈部。
7 画出头发的分离处和扎结处，脑后头发便画完了。

阿呆毛

所谓阿呆毛，是指从服帖的头发中跳出来的一根（一束）头发。
有时可以通过它来表现角色的某种情感。

发饰

除了发型，我们还要给人物加上各种各样的发饰。引人注目的大型发饰自然能改变人物的形象，有时即使是一个小小的点缀，也能实现这样的效果。

带花饰的发夹。

又短又直的发型。即使是这样没有发饰的形象，也已经十分可爱了。

头顶系上蝴蝶结后，人物看起来更加稚气。

戴上帽子后，人物本来就较大的脑袋看起来更大了。

猫耳发箍是萌系少女的经典饰物。

先将基本的发型画好后，再画发饰比较方便。萌系少女的发饰是不用担心太大的，所以即使画得看上去复杂一点也没有关系。

给头发两侧画上大大的蝴蝶结。

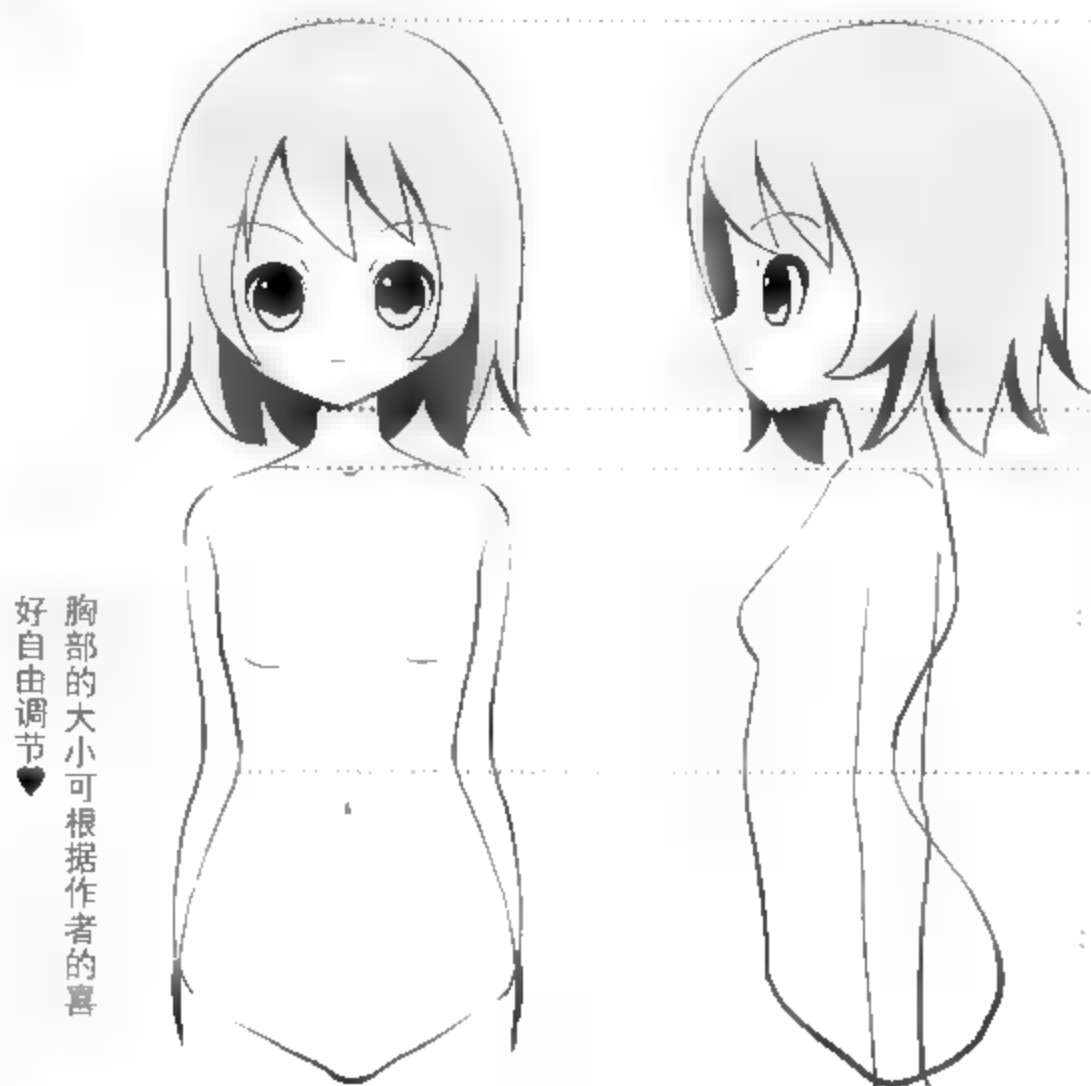
给人物戴上无檐帽，或许能让脸变得小一点？

这是基本的长发发型。同时改变一下发型和发饰看看效果吧！

戴上眼镜、绑上麻花辫之后，一下子就变成好学生了。

戴上颇具重量感的耳机后，会给人酷酷的感觉。

萌体的画法

正面的身体比例

头部较大

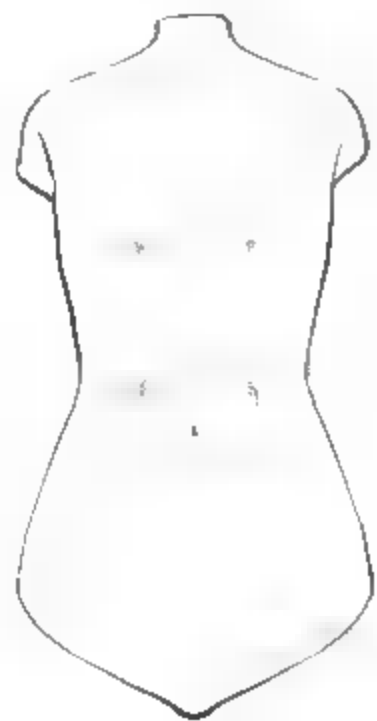
（头部占身体的比例大小影响着人物的可爱程度）。

以腰部为分界线，上下的比例基本相同。

胸部的大小可根据作者的喜好自由调节♥

萌系少女的身体与真实女性的上半身以及胸部的大小无关，但基本的身体比例是不变的。

借助三角饭团来考虑身体比例

放置大小不同的两个三角饭团。

胸部

小

大

腰部

连接两个三角饭团的长圆形

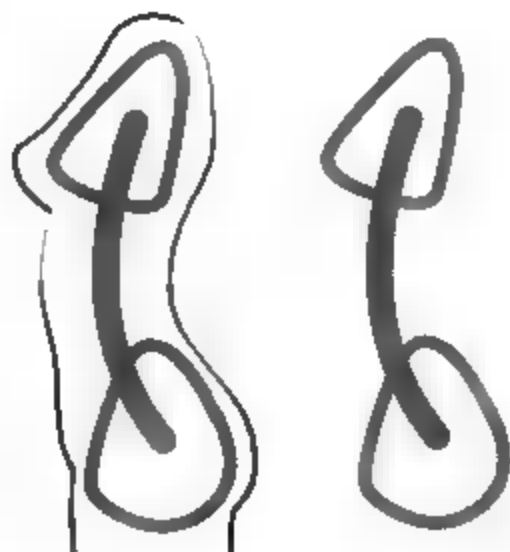
腰

胸部和腰部的连接

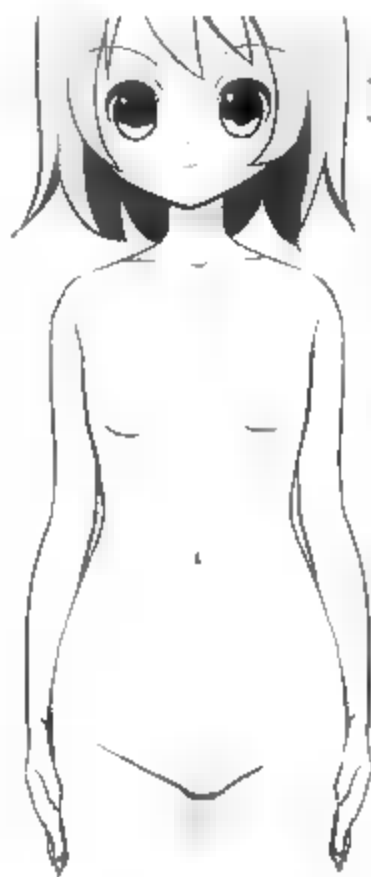
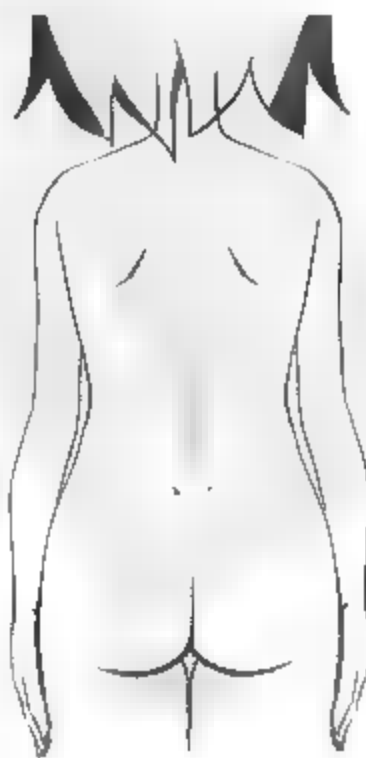
侧面的身体比例

女性的身体基本上是呈 S 形的。

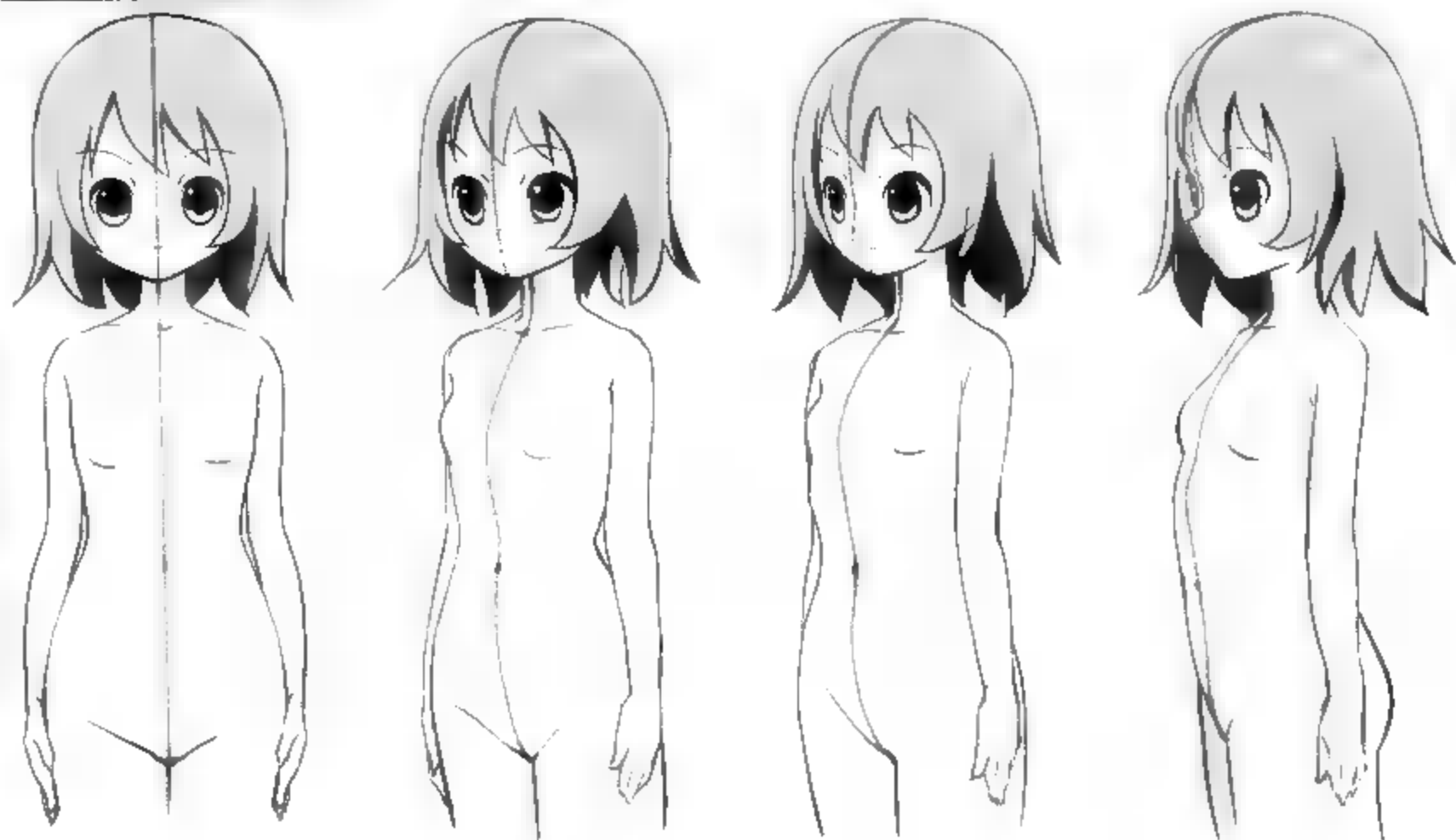
只要按照这样的线条来描绘，就能体现出女性身体的特色了。

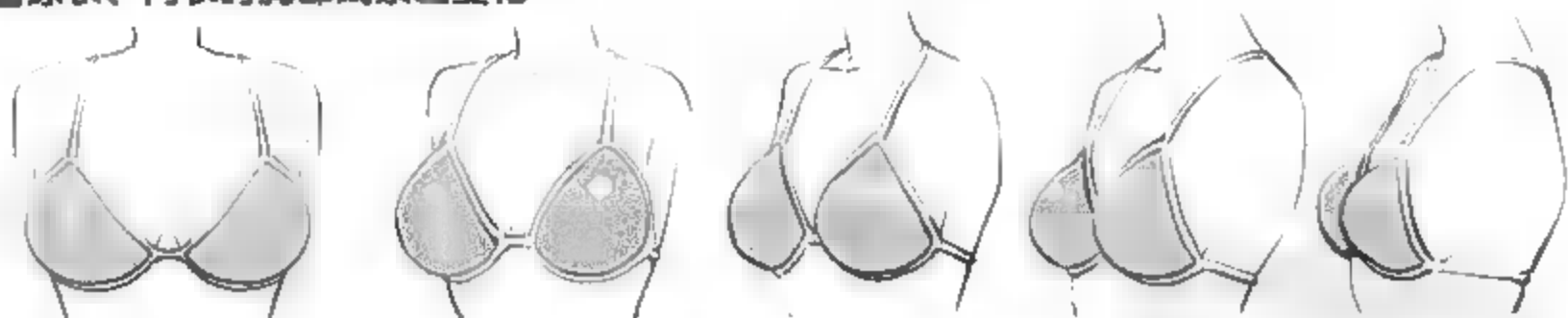
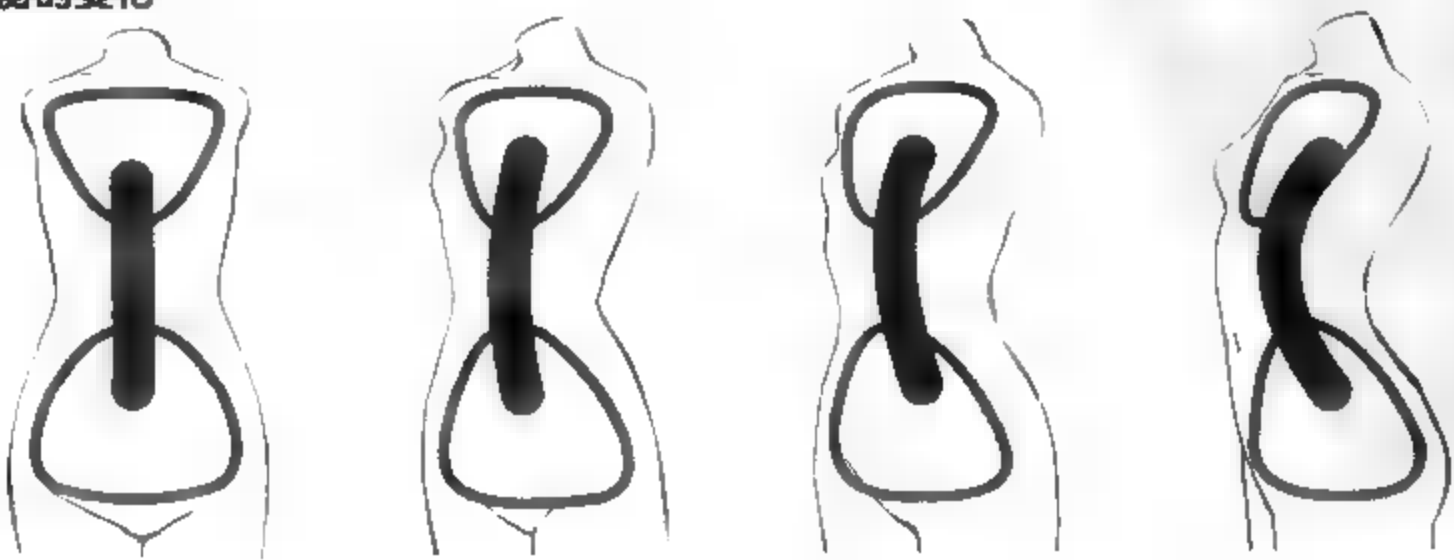
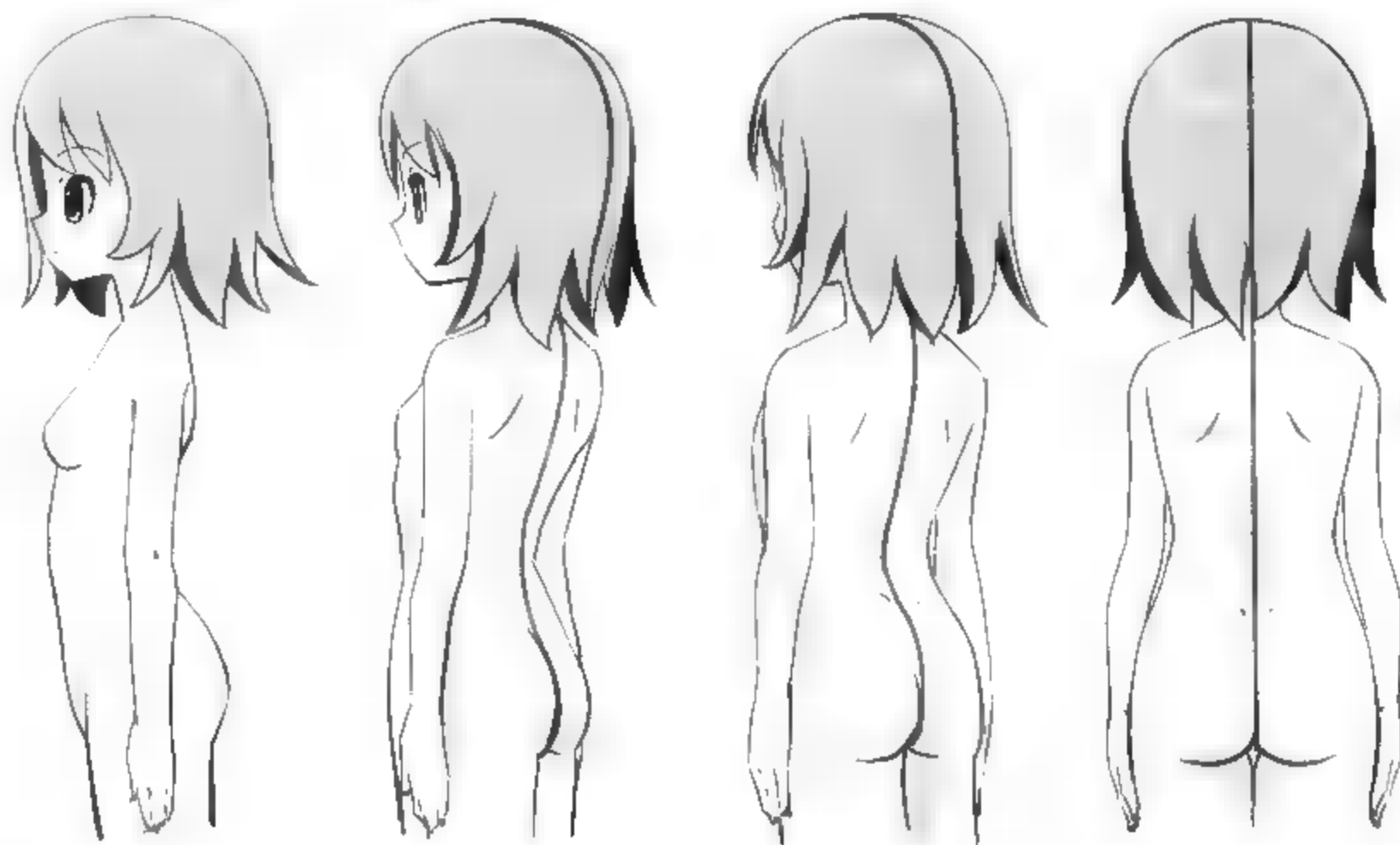
因为女性的基本骨骼就是 S 形结构的。

这里的圆弧对应于臂部，因此一定要画得圆润。

添加手臂的方法

手臂的根部要放置在颈部与脊椎骨的连线上。

手臂是连接在身体侧面偏后的位置上。因此从正面看时，手臂内侧应该画在身体轮廓线的后面。

手臂虽然偏后放置，但后背的轮廓线更靠后，因此要优先描绘出后背的轮廓线。

斜侧面的身体平衡

在身体的正中间画一条中心线。

胸部的变化

穿着泳衣、内衣时胸部线条的变化

身体平衡的变化

■了中心线以后，身体曲线就具有立体感了。

扭转的身体 偏移身体的各个组成部分（脸部、颈部、胸部、腹部、腰部）的中心线，描绘出扭转的身体。

脸部

颈部

胸部

腹部

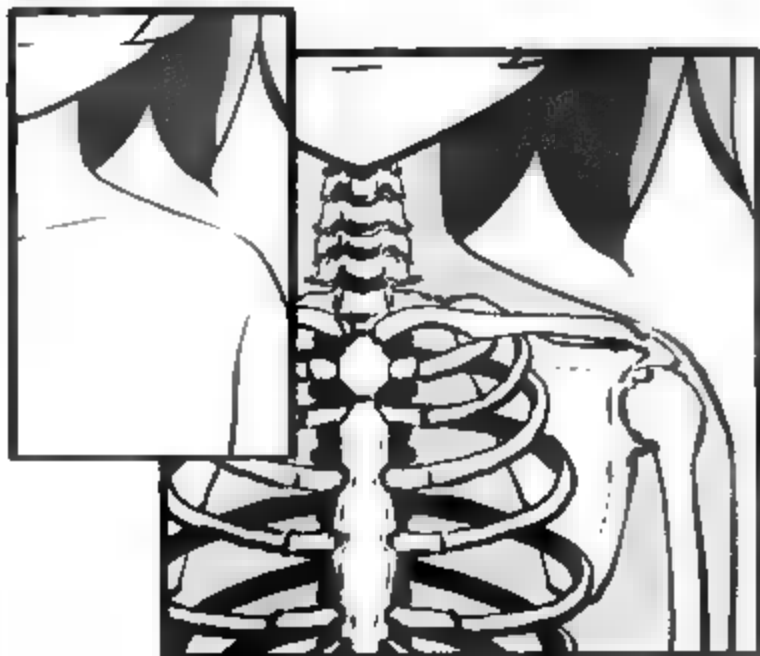
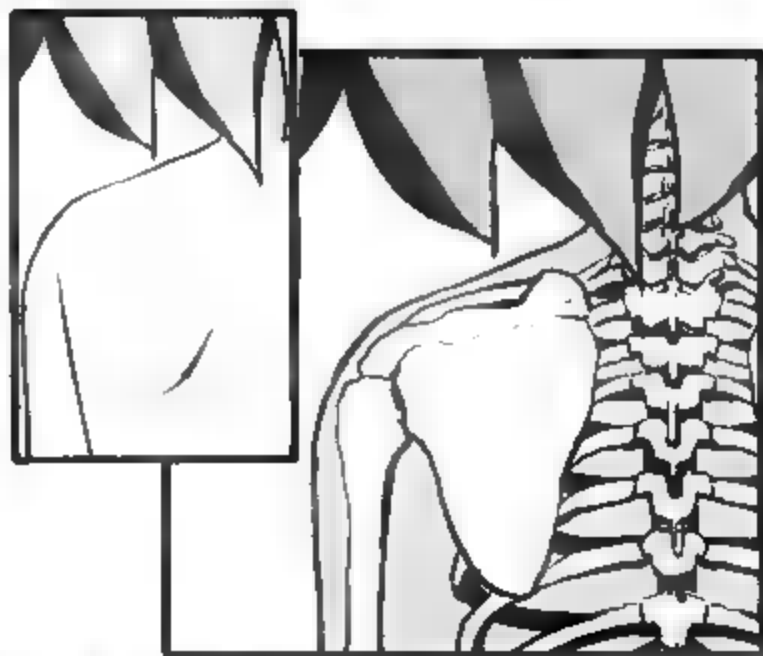
腰部

①分别描绘身体各个组成部分后，再加以拼接。

②分别描绘出身体各个组成部分。

③将拼接处的线条描绘得更加流畅，扭转的身体就绘制完成了。

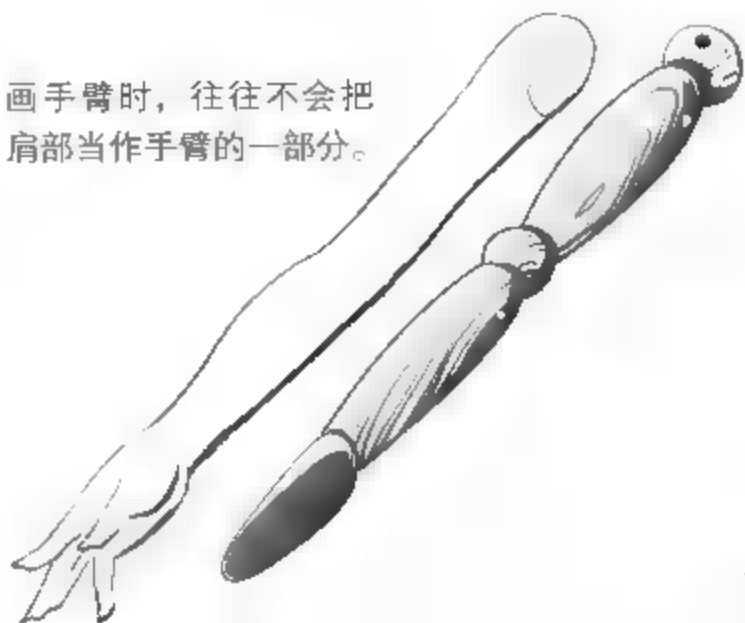
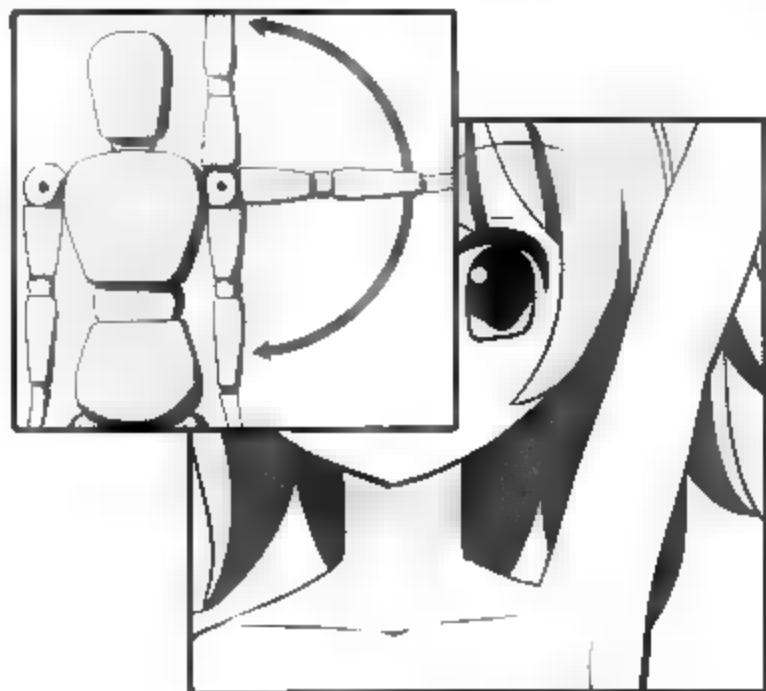
以中心线为基准，只要偏移各个身体组成部分所处的位置，就能画出扭转的身体了。

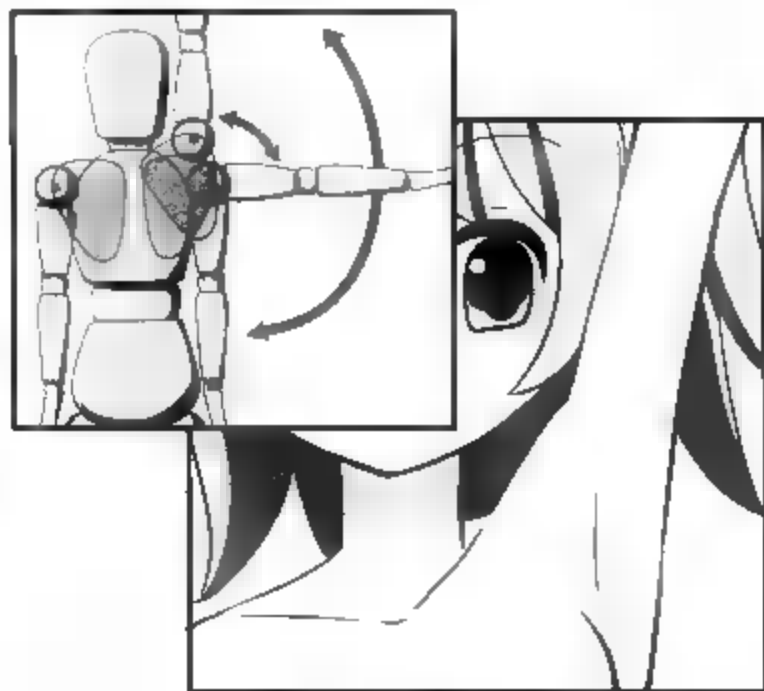
手臂和肩膀的……

这两个部位是突显女性身体特征的部位，而且也是比较少见的可用实线描绘的部位。

这些骨骼和手臂的动作有着密切的关系。

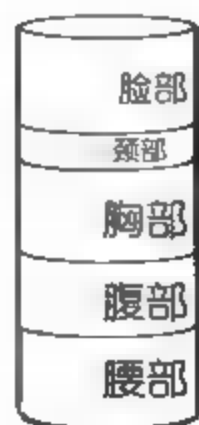
举起手臂后，锁骨和肩胛骨的位置也都跟着上移了。结果，肩膀也跟着抬起来了。

画手臂时，往往不会把肩部当作手臂的一部分。

而实际上，含有肩部的手臂才是完整的手臂部分。

没有考虑到肩部的身体组成部分

只有手臂突兀地举起。

考虑到肩部的身体组成部分

肩部连同手臂一起上移了。

就像56页为身体添加扭转以强化身体的表现一样，描绘出考虑到肩部运动的手臂上举动作，就更能强化身体的情感表现。

脸部
颈部
胸部
腹部
腰部

Point

手臂举起，锁骨和肩胛骨的位置也向上。

Point

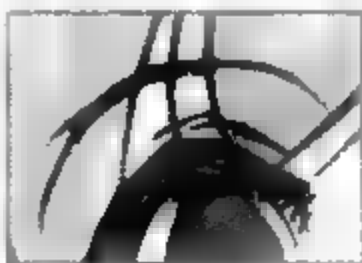
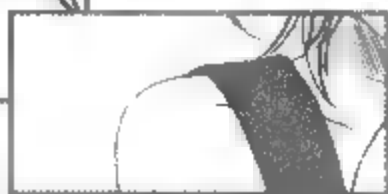
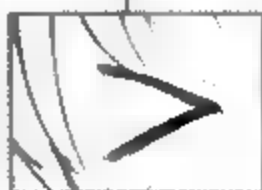
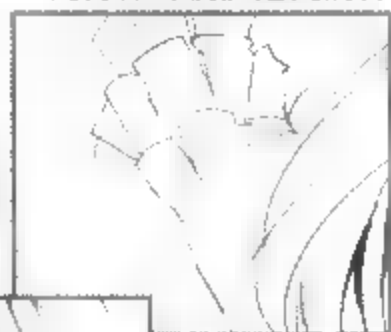
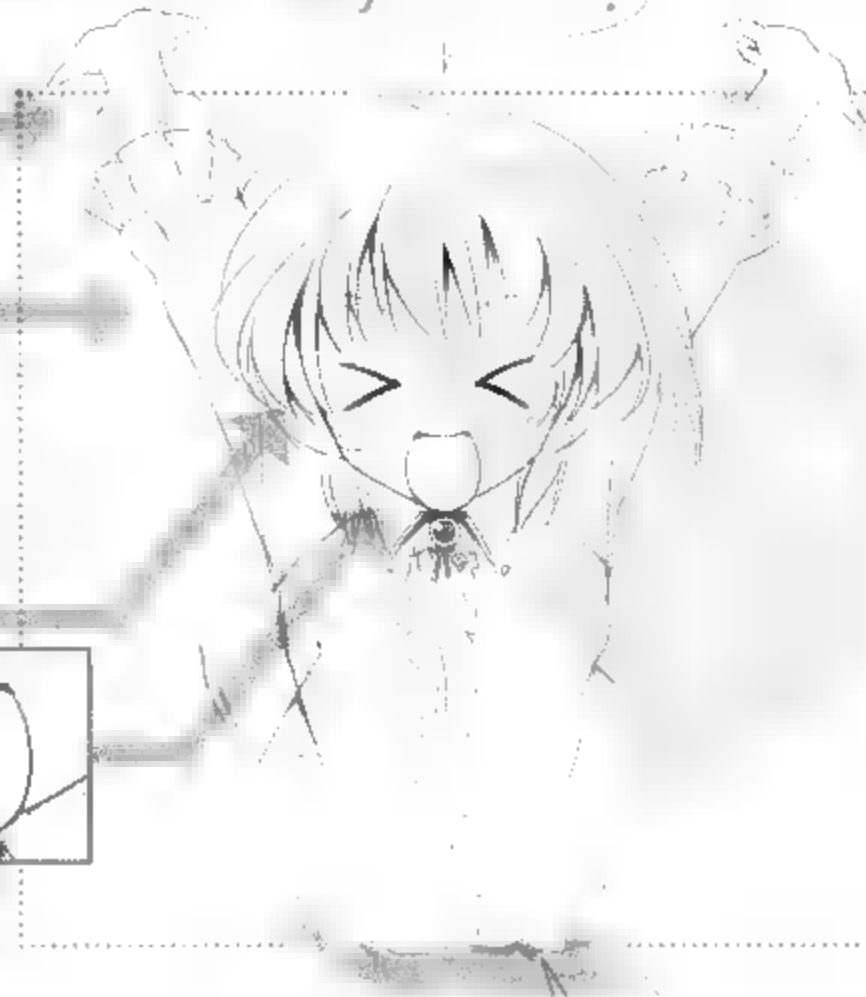
这时，胸部的位置也上移了。

应用扭转身体时的中心线和从肩部开始举起手臂的画法，便能画出具有跃动感的图画来。

这时，后背的肩胛骨也是上移的。

运用上半身来表现情感

喜

仅仅描绘喜悦的情感还不够，确定了具体的场景再进行描绘的话，就会包含更多的情感了。

Point 虽然没写上台词，但看到这样的表情，就像听到了台词一样。

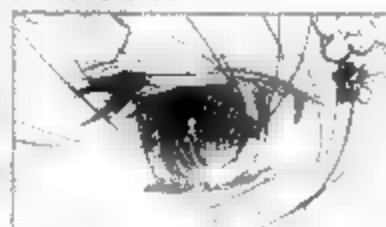
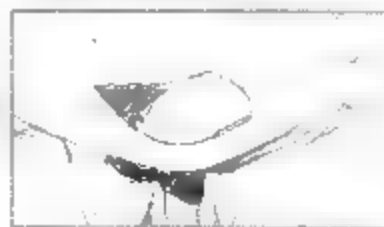
怒

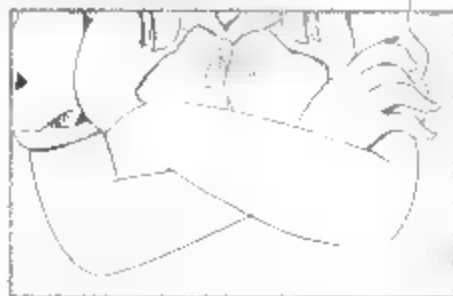
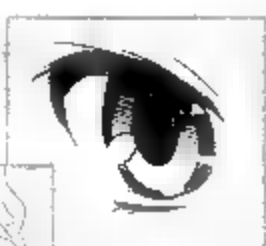
Point

在表现人物的愤怒时，将脸画得略微上扬一些，会显得比较有威势。

怒・派生动作

眉头皱起的眉毛

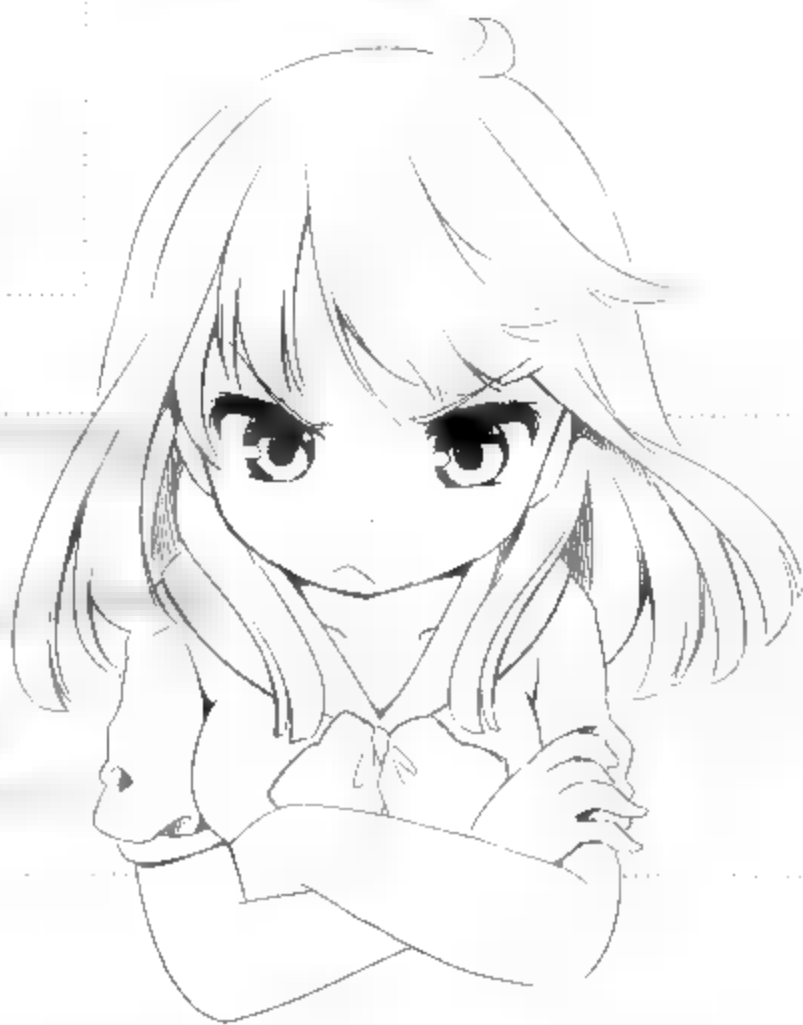
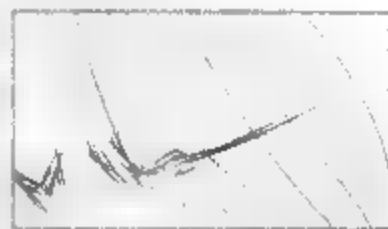
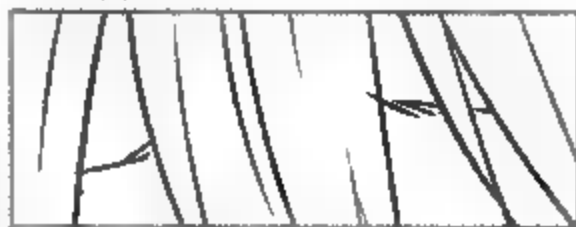
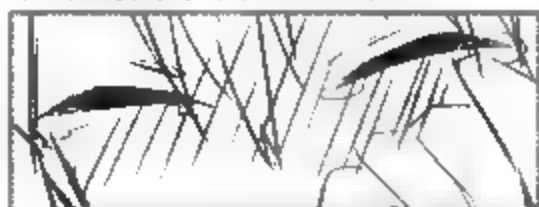
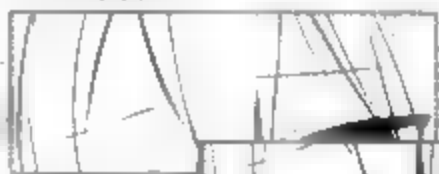
失落的眼神

横向咧开的嘴巴

上翘的眼角

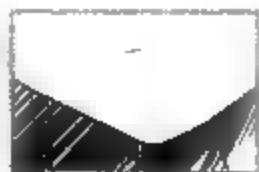
双手抱在胸前

へ形的嘴巴

流泪的眼睛

眉间的褶皱

咬紧牙齿

哀

下垂的眉毛
双眼紧闭，眼角含泪
不画出鼻子，只显示红晕
颤抖着的嘴
手指的姿势比较乱，
表现其内心的状态。
向内侧收缩的肘部

哀・派生动作

下垂的眉毛

半睁的眼睛

闭着的嘴巴

略显不安地挡在胸前的手

下垂的眉毛

含泪的眼睛

紧闭的嘴巴

Point

要画成眼泪没有掉下来的虚张声势的表情。

眼睛和鼻子都画成阴影

耸起的肩膀

Point

以看不见表情的方式表现人物内心的悲哀。

羞

怯生生的眉毛

湿润的眼睛

通红的脸颊

微张的嘴巴

放在嘴边的不知所措似的手

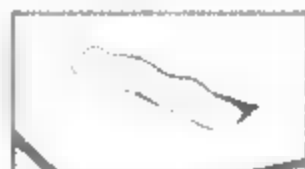
和羞涩的表情相比，这种胸部隆起的姿态更为大胆。

萌系漫画或动画中最可爱的表情就是这种羞涩的感情了。也就是害羞吧。满脸通红的羞态是最具少女特色的魅力表情。将其脸部画成略带俯视的感觉，并将其双眼画成朝上看的状态，就更能表现出少女的羞态了。

汗珠

方形的眼睛

脸颊一定要红彤彤的

方形的嘴巴

不知所措的嘴巴

遮脸的手

不知是在遮掩胸部还是在凸显胸部的暧昧的双手

略带俯视的脸

Q版角色的动作和情感表现

- 加大动作或动态的幅度，达到夸张的程度更能体现人物的萌态。拼命舞动短小的手脚的样子就是十足的“萌”。
- 少女脸上的表情要让人一看就懂。大胆使用各种滑稽的表情吧。一些Q版的角色省略掉了某些脸部五官，因此要用眼睛和嘴巴来表现人物的情感。这时，也可以画一些比较做作的表情。
- 由于Q版人物的手脚都比较短，因此能做出的动作比较有限，要尽量避免出现一些让人难以理解的动作。

耶！

哇塞！

跳跃

混蛋！

呜—呜—

第 2 章

全身的画法和情感表现

如果能够通过人物的全身来表现情感，萌系少女的魅力将得到进一步的提升。在掌握了上半身的画法之后，就让我们在这一章里给人物接上下半身吧。脸、手、脚和身体的情感表现不能各自分开，要在取得人物全身平衡协调的前提下完成插图的绘制。通过描绘各种各样的动作来提高自己的情感表现水平。

描绘萌系动作

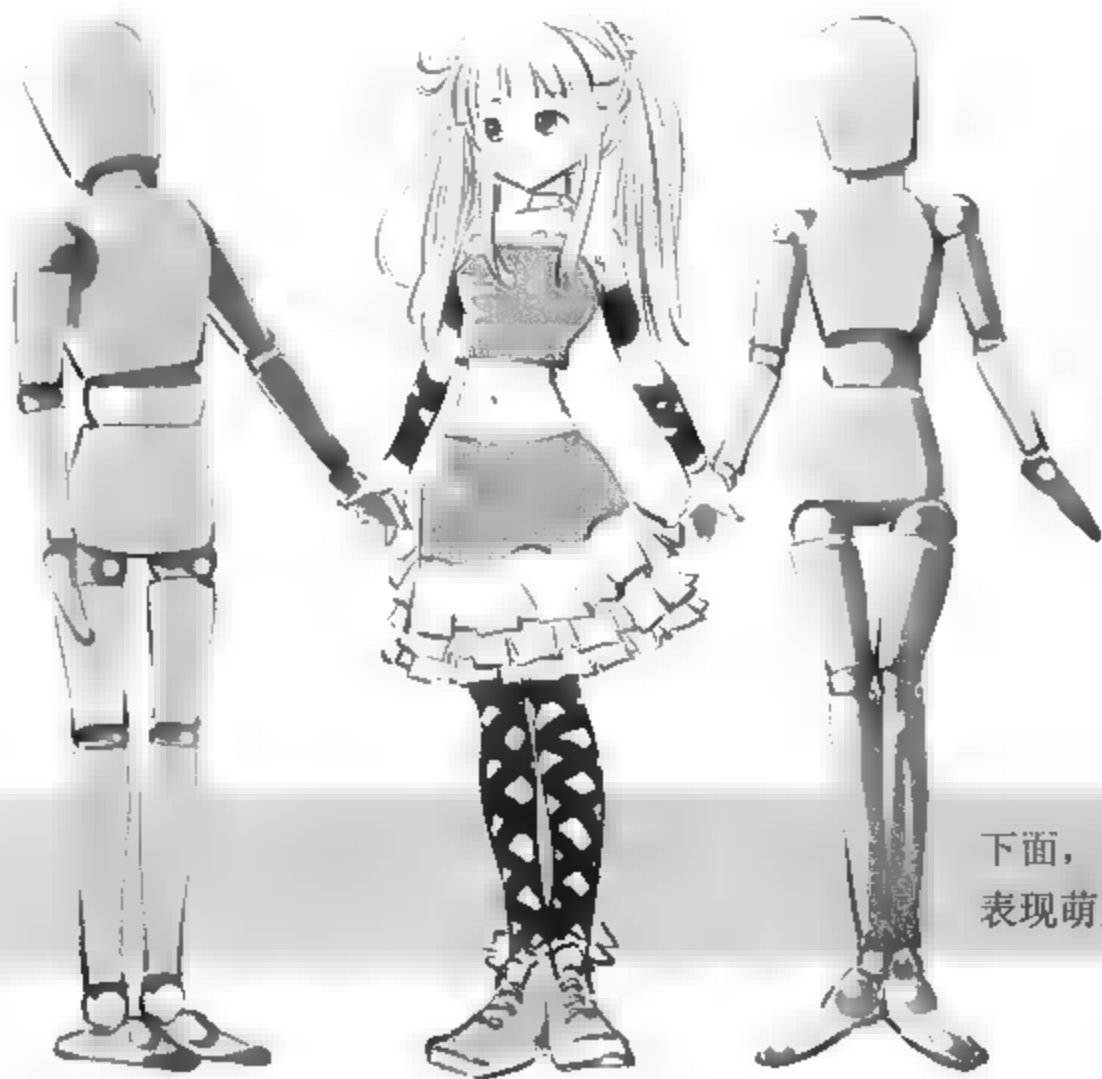
初看起来华丽的萌系动作，实际上……

看起来美丽异常的造型其实一点儿也不优雅，要摆出这样的动作非常辛苦。

那么，如何才能捕捉到那一瞬间美丽异常的萌态动作呢？

或许很多人都是先用模型摆出造型，然后再依照模型画出来。

确实，在看萌系漫画时，比起跃动感来，更多的是给人瞬间定格的感觉。
那种世界观似乎能永远延续下去……

然而，单纯照着现实中的模型来画，就不可能画出超现实的动作来。

那么，干脆在脑海中再现模型的形状不就可以了吗？

其实也没必要做那种高难度的工作，只要牢牢记住人体的比例（身体平衡）就行了。

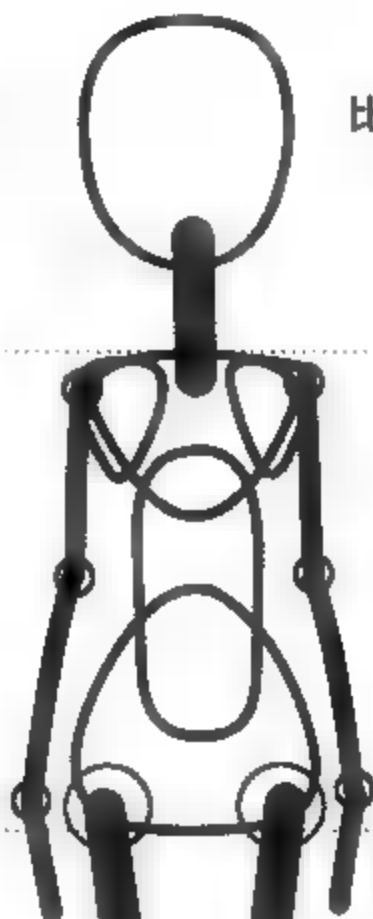
然后，在脑海中自由地临摹模型的形状……

下面，我们就来介绍运用全身来表现萌系少女情感的画法。

萌系少女全身的画法

如果不了解身体比例，不光站得笔直的正面动作画不出来，就连长发遮掩的背影、回头观望的动作也难以描绘。

正面

比例

1

1

1~1.5

1~1.5

下半身的长度和上半身的长度相同或更长一些。

Point

膝盖偏向内侧。

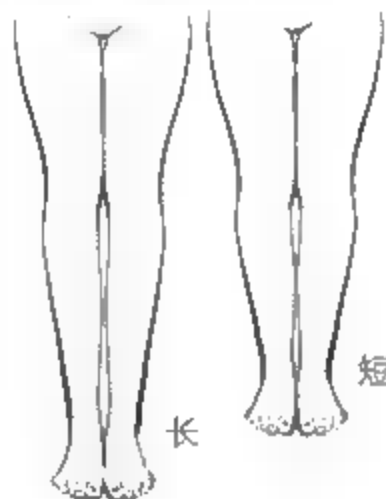
Point

O形腿的人更容易摆出好看的造型。

Point

脚踝偏向内侧。

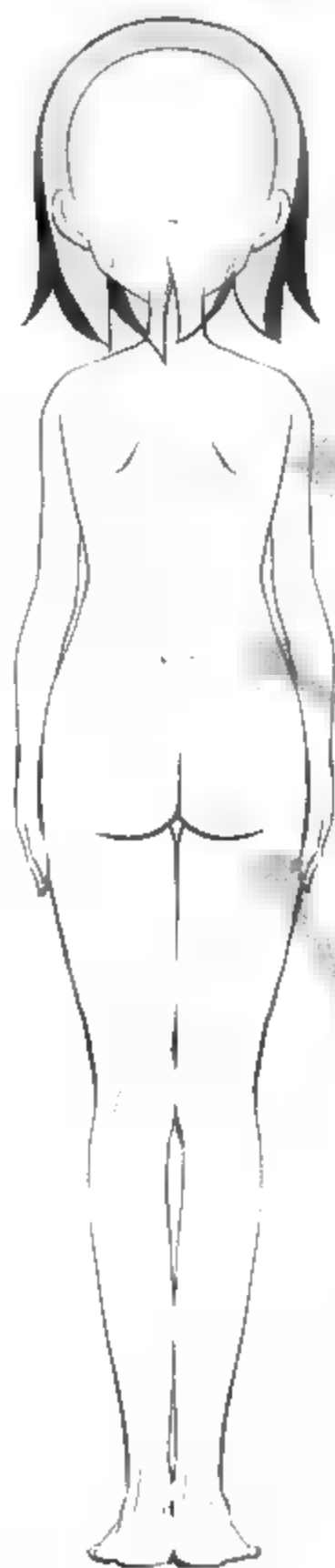
Point

与手臂一样，小腿虽然有两根骨头，但还是比大腿细，因为大腿上集聚着支撑全身重量的肌肉。

Point

一般来说，腿越长越好看。

腿越短越可爱。

同样，如果小腿比大腿长，也就更好看。

而小腿比大腿短，则更可爱。

背面

Point

画肩胛骨时，要用最少的线条来画，不能太明显。

Point

后背正中的线。不要画成实线，用阴影或别的颜色来表现会比较好。

Point

微胖的圆圆的屁股。下面的圆弧要画得小一些。

侧面

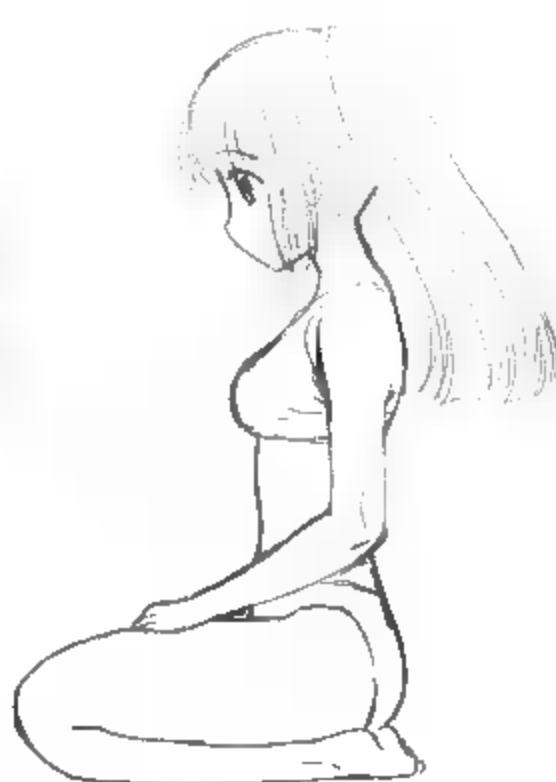
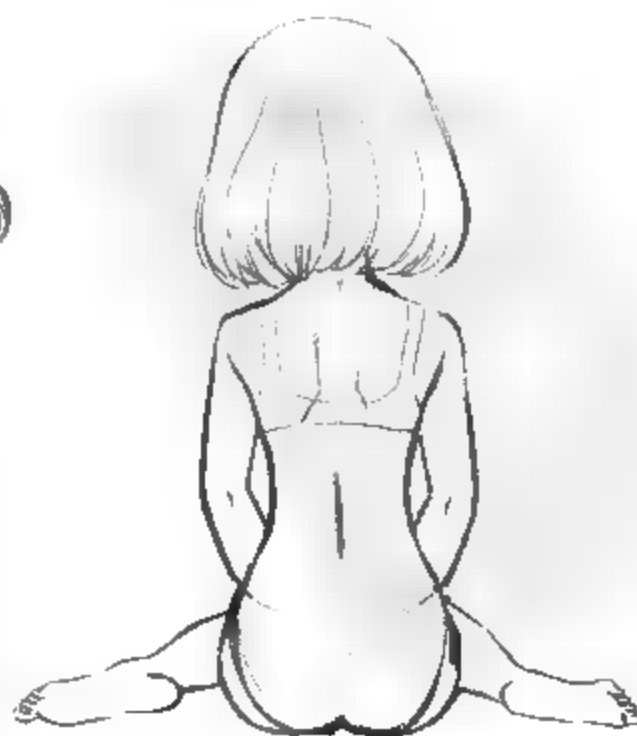
Point

小腿要画得比实际的比例更长。

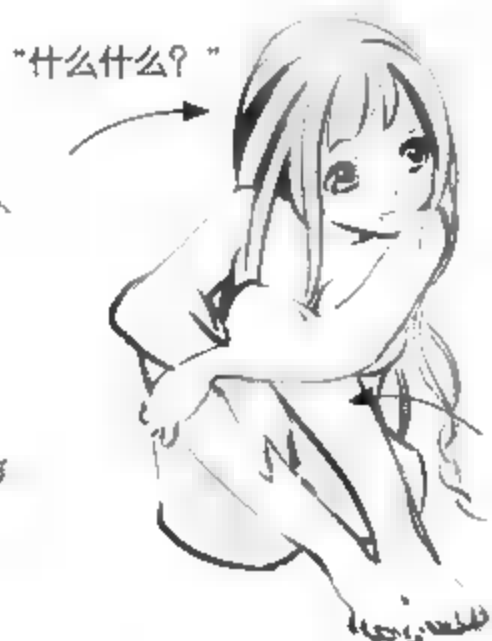
与坐着的时候相比较

正坐时，上半身的身体比例和站立时基本相同；抱膝坐时，背部稍稍有些弓起，身体比例和站立时略有不同。

坐姿动作・正坐

采取不同的正坐方法时，腿部重叠处的折线的画法也是不一样的。

坐姿动作·抱膝坐

这是萌系动作中不可或缺的抱膝坐，让我们从各个角度来描绘一下吧。

全身倾斜。

改变身体和腿部的角度。

双膝并拢，双腿分开，呈跺脚状。

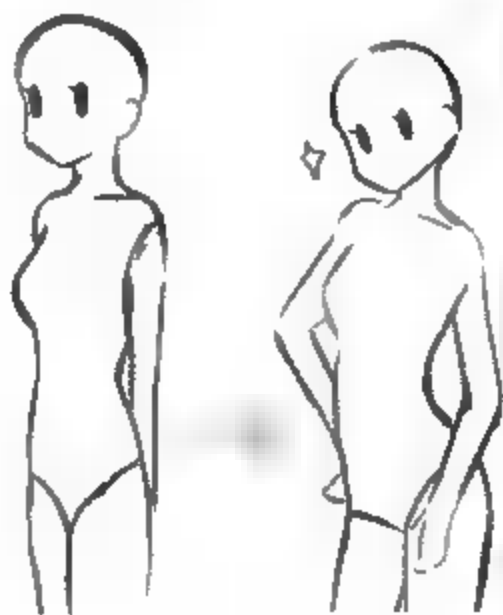
双腿交叉起来。

双腿全部张开。

根据腰部的线条来确定脚后面的部分（身体）的位置。

S形的动作

和拥有笔直的站姿或坐姿的造型相比，采用了具有女人味儿的S形造型后，人物的女性特点更为明显。

女性的身体曲线原本就是S形的。

不过，更加强调一下的话，女人味儿就更足了。

Point

上半身、腰部的收缩可以表现出 S 形来，而头部和脚的角度则可以对 S 形作进一步的强调。

S形的扭转动作

S形的立体变形

也就是说，变成了“回头观望”的动作。

Point

总之，就是要摆出扭转的动作！

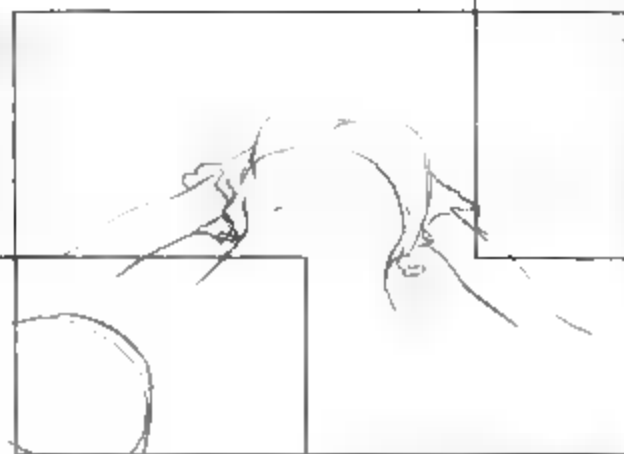
S形的躺卧动作

Point

画出透视感后，躺卧的感觉就得到了进一步的提升。

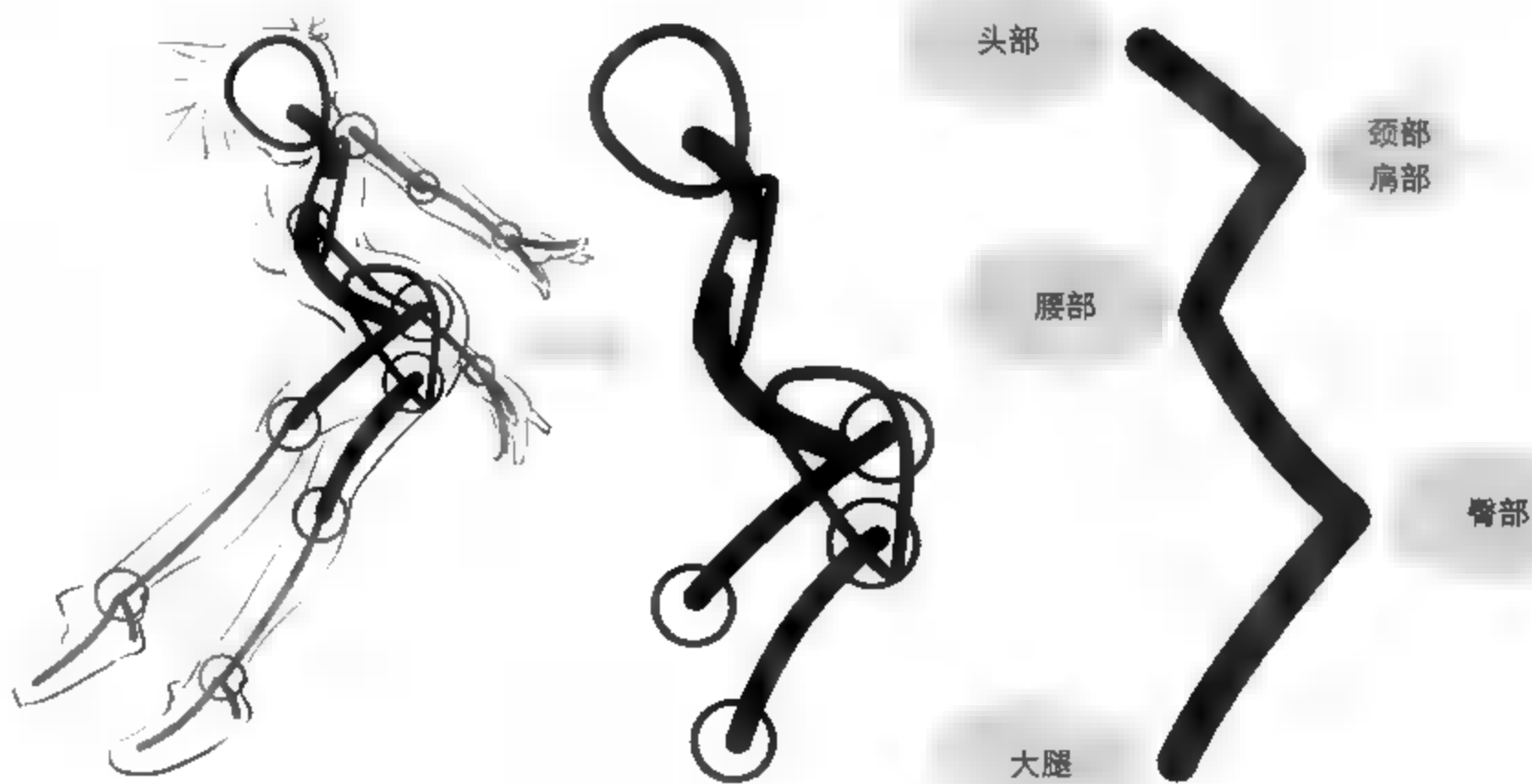
简单的透视画法

画出不同距离所对应的身体部位吧。

更萌的M形的动作

如果说 S 形线条能够彰显女人味儿的话，那么，M 形线条就更能突显萌态了。

M 形的动作就是萌（M）的动作，因此将 M 形称作“萌形”吧。

什么是M形动作?

M 形动作的定义

Point

头部、颈部靠近胸部、下巴向内收、眼睛朝上看。

Point

不论大小，胸部总要画得隆起一点，突出一下。

Point

腰部前挺的结果，就是胸部得到了突显。

Point

臀部要像向后翘起似的凸出来。

Point

从臀部轮廓线处画出大腿，要显得有气势。

S形和M形的差别

从胸部到颈部的线条比较流畅的S形
女性的基本体型曲线
头部前倾后，身体曲线就成了M形
M
M
仅仅是S形的话……
仅仅是S形的话……

M形动作的情感表现

腰向前挺，胸部也向前挺起，同时头部也向前倾的 M 形姿势。

M 形的最大效果，或许就在于人物的脸部离胸部较近吧。

这样的效果或许正是使“M＝萌”这种独特的情感表现成为可能的秘诀吧。

一直以来，大家都知道，好看的动作要表现出来，其实都是非常不易的。

只有 M 形动作才能成就动感而又细腻的“M＝萌”的独特情感表现。

M形动作的实例

画成躺卧动作

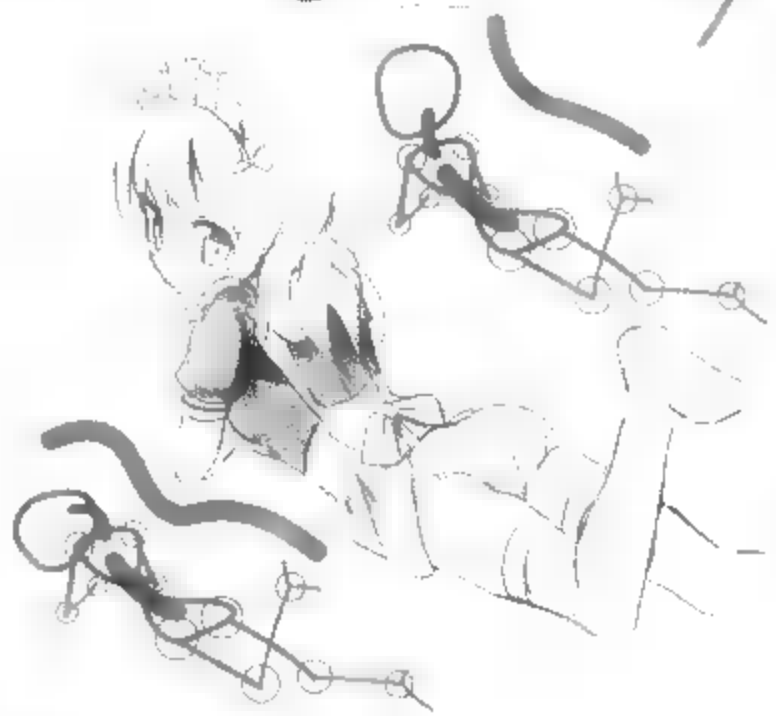
■成回头观望动作

画成扭头偏正坐动作

改变M的方向，画出各种不同的动作。

画成躺卧动作的派生形态

难以形成M形的动作

正面描绘的话，胸部隆起和头部下垂的程度恐怕比较难表现吧？

垂下头后（将脸部靠近胸部）脸部就看不见了，从这样的角度来描绘，就很难画成 M 形动作。

M形动作的范围

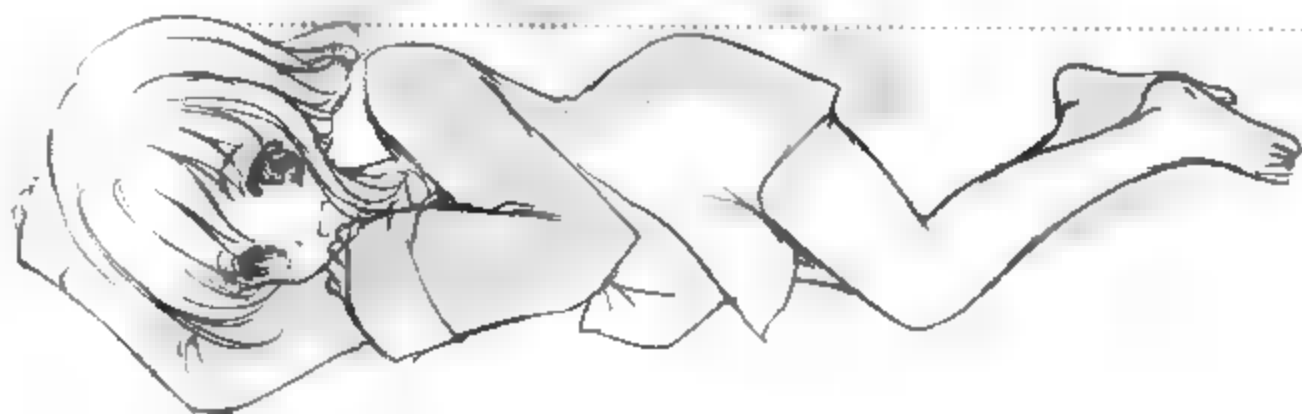
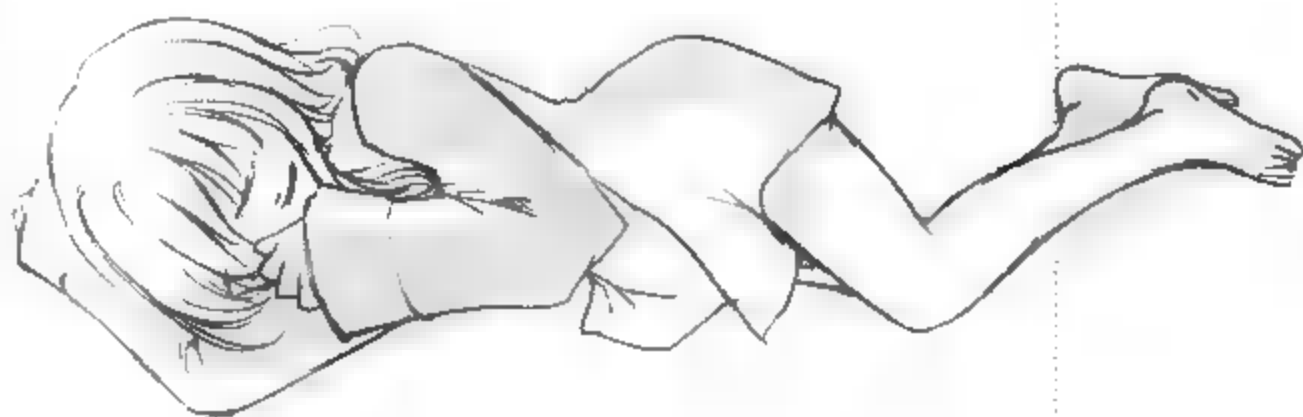
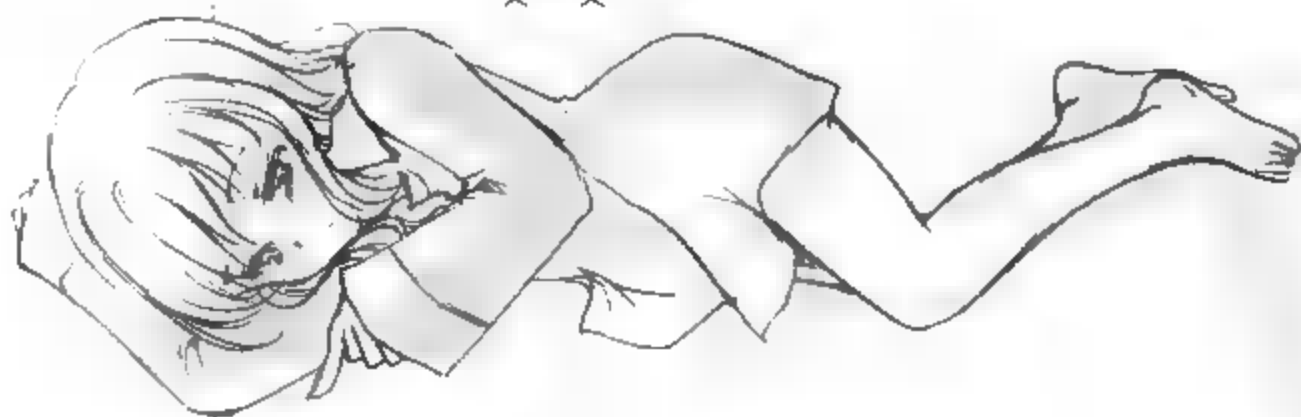
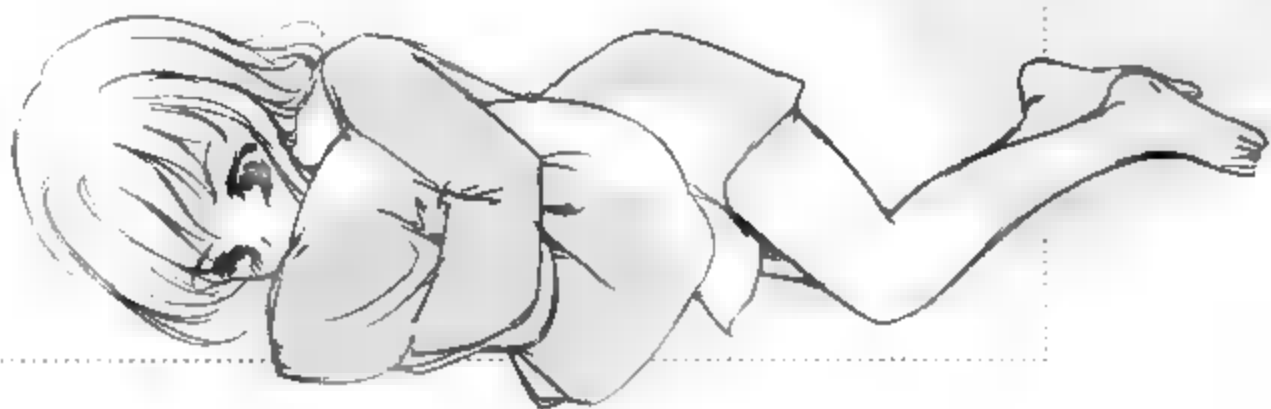
低垂的头部

挺起的胸部

在看得见脸部（表情）的前提下使脸部尽量靠近胸部，就能画出 M 形动作。

手和脚摆出随意的姿态，来完成萌（M 形）动作吧。

运用M形动作表现喜怒哀乐

以M形的姿势跳跃，或许更容易表现出愉快的感情吧!

以 M 形姿势躺卧时，能够得到抑制感情的效果。

以相机视线来描绘动作

一般来说，以相机视线来看萌系少女，人物会显得比较可爱动人。
相机位置移动后，人物也随之转动，这样，即便在同一个场景中，动作也会有一些微妙的变化。

Point

采用这种手法可以从不同的角度表现萌系少女的特征，体现其人物性格。

俯视

哼—

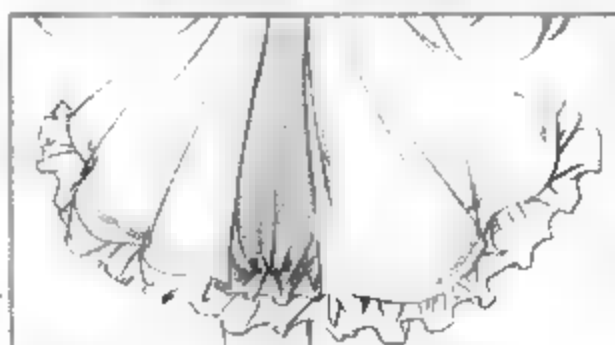
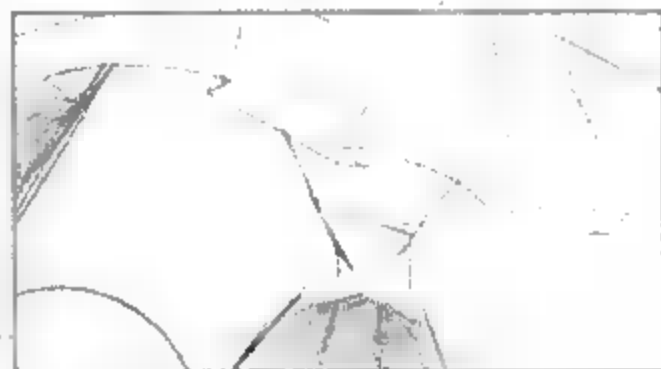
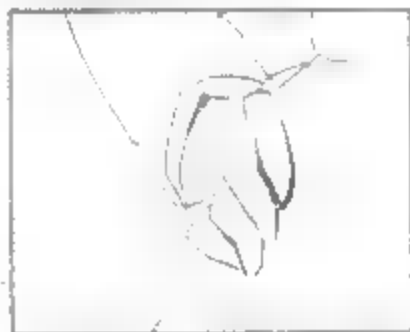
运用相机视线，可以发现多种角度。

在不知道摆怎样的动作为好，或者已经厌烦了老一套动作的时候，不妨以游戏的心态多尝试一下，或许就能创造出新的萌系动作呢。

运用全身来表现情感

让我们在第一章“运用上半身来表现情感”（58~65页）的图例上接上下半身，运用人物的全身来表现情感看看吧。

那用什么来表现动态呢？

跳跃的蝴蝶结
两腿并拢，单脚上提
飘舞的头发
以这些细节来表现因喜悦而跳跃的少女内心。
舒展开的裙子
派生出的下半身动作
直立
单脚上抬
坐在椅子上
Point
由于坐在椅子上后人物全身的动感受到了抑制，因此用书作为小道具来体现动感。

采用俯视的角度来表现人物气势汹汹的态度。
同时表现出人物毫不设防的模样。

派生出的下半身动作

仰视、向下看

直立不动

好学生姿态

不服输的样子

突出愤怒的说教的感觉。

例 上半身表现“哀” 参考 62 页

Point

这样的造型表现出人物极度悲伤，连站都站不住了。同时，偏正坐的姿势也能表现出少女软弱无力的感觉。

屁股坐在地板上

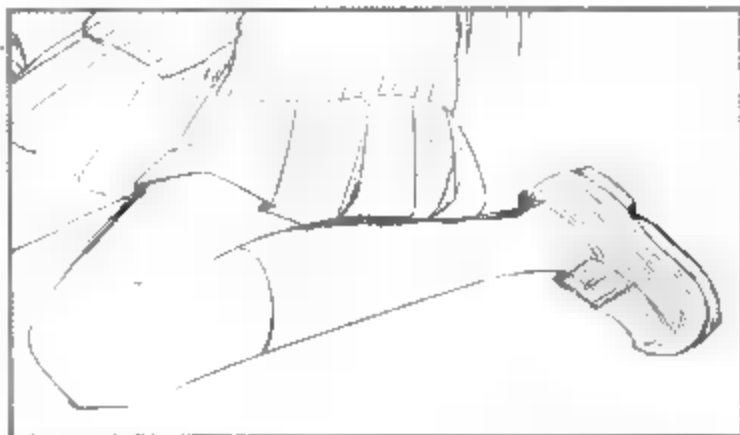
用手背遮住脸颊

不规整的手指

耸起的肩膀

派生出来的下半身动作

内扣的双脚

直立

腿脚姿势散漫

例 上半身表现“羞” 参考 64 页

困惑的表情和矛盾的姿态。描绘的要点就在于表现这种既想展示又不愿意被人看到、不知如何是好的感觉。

眉毛

红红的脸颊、喘息的嘴巴

无措的手指

紧贴身体的肘部

想隐藏的手

朝向内侧、并拢的双腿

派生出来的下半身动作

单腿上扬

坐下

扭转身体

其他情感表现

翘起的
头发
不知所措的
弯曲的手指
腿部以上的身
体向后，整个
人呈后仰姿态
向上掀起的
裙子
紧绷的脸
弓起的背部
汗水
出汗的手
踮起脚尖的
双脚

蓬乱的头发
下垂的双肩
散漫的双腿
呼！
喘息
软塌塌的腰部
惊恐的肩膀
不安的手指
讨厌！
耸起的肩膀
本能地向后拖动的腿

在相同的动作下塑造出不同的角色

角色都有其各具特色的表情和造型。一般来说，活泼的少女感情表现比较丰富，而文静的少女则往往不露声色。同样，如果人物的动作、造型与其性格不相符的话，那就会变成另外一个人物了（作为例外，有时也会故意画出与人物的性格不相符的动作和造型，比如，让文静的人物跳跃起来）。

将脸部改成傲娇型。

将发型和服装也改成傲娇型。

表情自然也发
生了变化。

变成了傲娇型！

Point

从傲娇这个词联想出人物的性格，从而在服装、动作、发型等方面对人物的形象进行一系列的改造。

所以说，人物确定后，最重要的就是根据该人物所应有的表情、动作来进行描绘。这里，我们先改变了一点少女的眼角画法，然后从该人物所应有的发型，以及与该发型相协调的动作、造型上一步步地进行了改变。最后，就画成了一个完全不同的人物。由此可见，只要人物的一部分发生了改变，所对应的人物的整体特征就可能完全不同了。

受发型影响的情感表现

譬如说，这里有一个因为思念心上人而轻轻叹息的少女。

仅仅改变一下发型!

给人的印象就完全不一样了吧？
由此可见，仅仅改变了一下发型，人物的背景（生平、家庭环境）就显得完全不同了。

人物形象基本确定后，就从各种不同的角度来描绘该人物可能会有的反应吧。

大小姐模样

文静的模样

男孩子模样

这样的话，该人物可能会有的动作和表情就显而易见了。

仅靠发型就能表现出设定的角色的性格！而充分体现这种表现力的动作则是由作者自己决定的。

基本的脸

给人物加上发型

拥有该发型的人物所应有的表情、情感

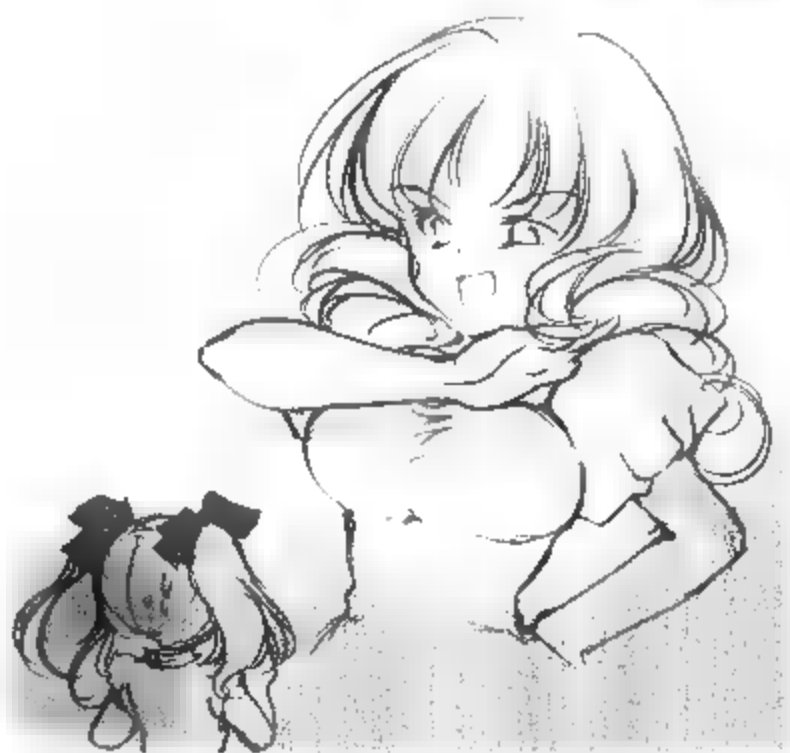
拥有该发型的人物所应有的举止动作

反向应用这些手法，也可能创造出具有意外性的人物形象及其情感、反应。

然后是全身！

实际上是这样的一些动作。

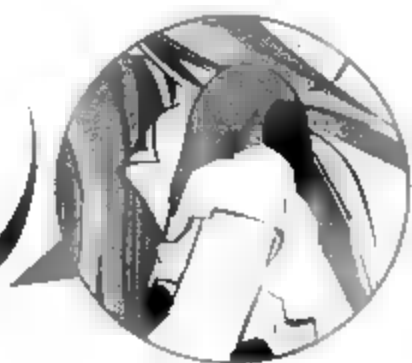
派生出来的“对手”

之所以要通过改变发型来改变人物的脸型、性格以及表情，是因为或许在其对面还有一位“对手”。让我们想象一下上一页中发展到最后那个表情时的事件，来描绘一下当时的场景吧。

正像这里所描绘的一样，人物的动作、情感表现是对应于某人或某事件的反应的。
可以先画一个人物，然后想象出可能的场景，也可以根据场景来创作人物。总之，有了一个能够表现人物动作、情感的故事后，就能画出更具真实感的漫画了。

也有没有对手的时候……？

萌态五大动作

1. 回头观望

这是在萌系绘画中经常看到的动作，头部扭转的角度在现实中往往不可能实现。由于回头观望时腰部也呈扭转状态，所以较易画成 S 形造型。同时，由于在这种状态下头发和裙子也都是轻盈地展开着的，因此，比较适合表现动态的画面。

不常采用的描绘角度

◀这种描绘角度的漫画在大家所熟悉的萌系漫画中是不常见的，其实，这是具有意外性的、非常有意思的画面。

校园系

由于回头观望的动作，百褶裙校服美丽地向外展开。

回头观望・派生动作

通常是裙子被掀起，或者突出臀部的这样一些造型。

绘制要点在于画出内裤将露未露的状态。

运动系

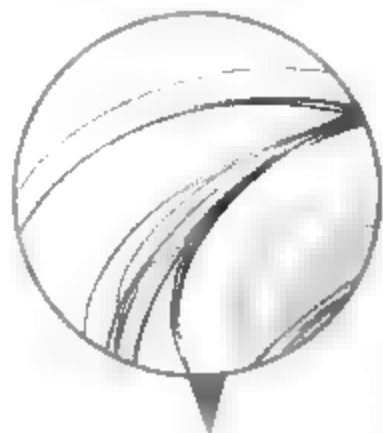
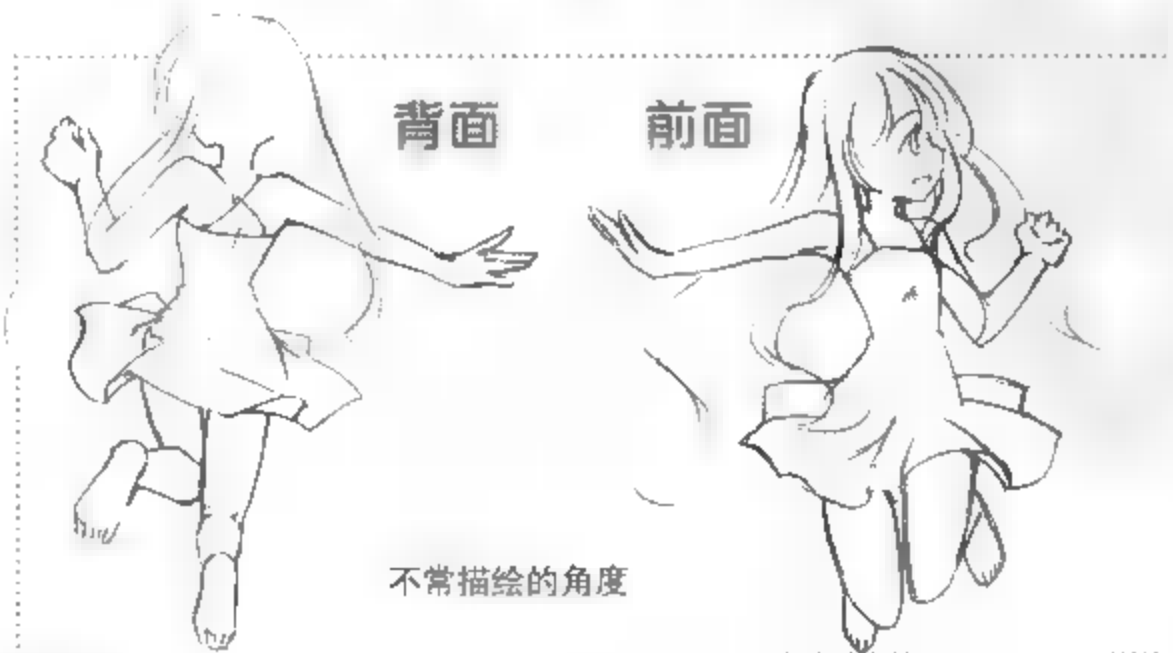
可以结合体育器械或其他道具来完成动作。

紧紧并拢的双腿

动物造型系

回头观望时，动物造型的尾巴也清晰可见。

双腿分开坐着，给人感觉野性十足。

2. 跳跃

这是一种适用于表现人物精力充沛的动作。由于人物在跳跃时腿部几乎不可能是伸直的，膝盖一定是弯曲的，因此，该动作也适用于M形动作。描绘出头发、衣服抵抗重力、轻舞飘扬的样子后，便能表现出人物跳跃时的跃动感。

跳跃・派生动作
正面系
不常描绘的角度。表现人物很精神的感觉。
必然向上翻起的衣角
微微露出的内衣
无重力的话，任何动作都 OK 了！因为不受重力的约束。但是，处理起来很难。
无重力系
头发也是自由散落的。
跃动的头发
回头观望系
这是最常见的动作。人物充满了活力！
手指向后翘，双腿也向后弯曲。

3. 坐姿

偏正坐、抱膝坐、盘腿坐等等，人物的坐姿也是多种多样的。分开双腿的坐姿略带性感，紧闭双腿的坐姿显得沉稳，支起膝盖的坐姿，有时会露出大腿、有时会露出内裤，坐姿类型之多，不一而足。由于坐姿属于静态动作，因此人物的头发不会飘散开来。

文静可爱的头发

溜肩膀

屁股坐在地板上的坐姿

内扣的脚腕

垂到地上的长发

铺展在地上的裙子

不常描绘的角度

提膝坐系

即便是坐着，背部也是往后靠的。

撑在地板上的手

正坐系

单膝立起

偏正坐等等

前倾系

与前倾动作相一致的姿势。要清晰地描绘出胸部和臀部的曲线。

撅起的屁股

4. 躺卧

这是懒洋洋地躺在床上的动作。有仰卧、俯卧、侧卧等多种姿势。人物的服装一般以轻薄为主，很多情况下，人物都只穿着一件衬衫或内衣。躺卧时头发的形状和敞开的衣服都是表现人物魅力的所在。

躺在自己的头发上。

脚向上翘起，离开床单。

多穿着性感的内衣。

俯卧系

可[illegible]书本等当作小道具。这种类型一般很少画成真正的侧面角度。

侧卧系

这是除了仰卧、俯卧之外采用最多的动作。对于萌系造型来说这种姿势并不性感。

回头观望系

这是与回头观望动作相符的躺卧姿势。

5. 身体前屈

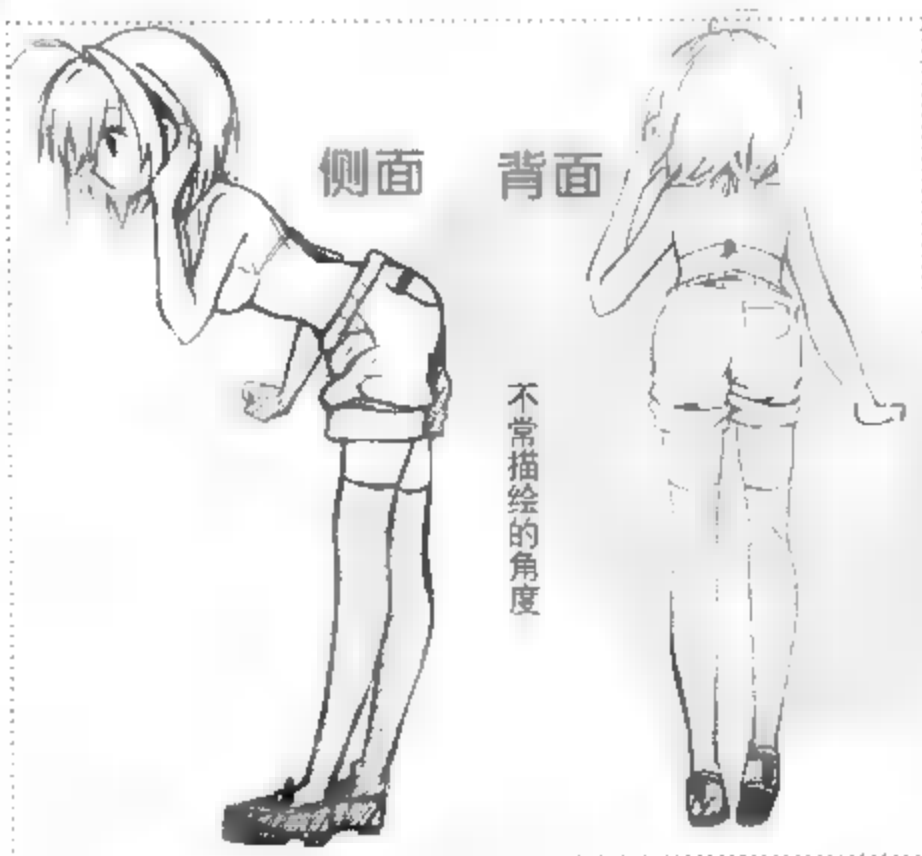
这是五种动作中最性感的一种动作。由于胸部和臀部都比较突出，胸部显得比较大，因此不太适用于胸部较小的人物。同时，为了强调身体曲线，这种动作的人物常常会较多地暴露肌肤或穿着紧绷的服装。

拨弄头发的动作

极力突出的胸部

由于描绘角度的关系，腰腹部几乎被省略。

好像是从胸部长出来的双腿

双脚内扣

侧面　背面

不常描绘的角度

泳衣系

最能健康地显示胸部的身体前屈的动作。

换衣服系

最为自然的动作。要点在于内衣的描绘。

回头观望系

能够强调臀部。是与回头观望动作相符的姿势。

改变性格动作、情感的表现

即便是同样的“喜怒哀乐”，在不同的人物身上也会有不同的表情。这当然是由于不同的人物有着不同长相的缘故，但除此之外，还是因为不同的人物具有不同的性格。一个文静的女孩和一个活泼的女孩即便都是在发怒，也会有默默地发怒和大声吼叫着发怒的区别。要想描绘出生动的人物形象，就必须深挖人物的性格，努力把握好这个人物在这种情形下所应有的反应。或者说要充分考虑特定人物特定情况下的情感表现。

尽管同样是在愉快地交谈着，但不同的人物在身姿、手势、感情变化和视线等方面都有着不同的表现。尤其是在同时描绘多个人物时，更要突出每个人物之间的差异性，要让读者一眼就看出每个人物的个性来。

同样是“羞”的表情，由于人物性格不同，动作反应也不同。是笑一笑掩盖过去，还是羞怯地低下头，或者是直视着对方微笑？动作和情感的表现真的是无限丰富啊。

第 3 章

设计原创漫画角色

同样是少女人物，如果她们的身份、地位或性格有所不同，那么她们的动作、表情也自然会呈现出差异性。这里，我们介绍以下五位少女人物在不同的属性、生活环境和性格设定下的举止、动作和情感表现。

学习了本章的内容后，你就可以创造出自己的动漫人物了。下面，我们就来介绍一下这几类人物的情感表现和动作吧。

少女主题之①

恋爱的少女

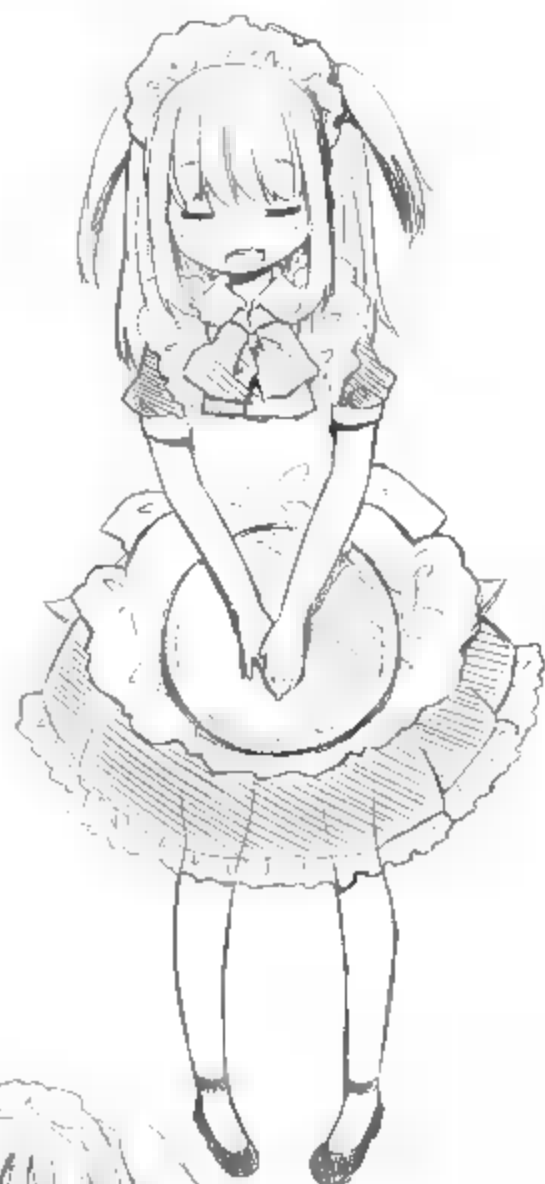
这是爱上高年级男生的女高中生形象。这类人物在恋爱上勇往直前，往往不顾周围的状况。
她们性格活泼开朗，不是文静、清纯的类型，因此，高年级男生对这样的少女往往难以应付，不知道真的喜欢上了这样的女生会怎么样。她们不是高年级男生所喜欢的类型，当有人问起是否有女朋友时，高年级男生也会扭扭捏捏，不愿表态。
然而，这类恋爱中的少女却会和朋友们大谈特谈其恋爱经。
顺便提一下，这类少女在学习上往往并不太好，一想起心上人就发呆，有时还会被老师批评一下。

一般来说，这类人物的表情都是十分丰富的。

恋爱中的少女都是充满活力、感情丰富的。同时，她们感情的波动也比较大，往往一想起心上人就会大喜大悲，可以说，这是这类人物的基本特点。如果不借助语言，只通过动作和表情就表现出人物恋爱中的状态，画面就具有真实感了。

少女主题之②

工作的少女

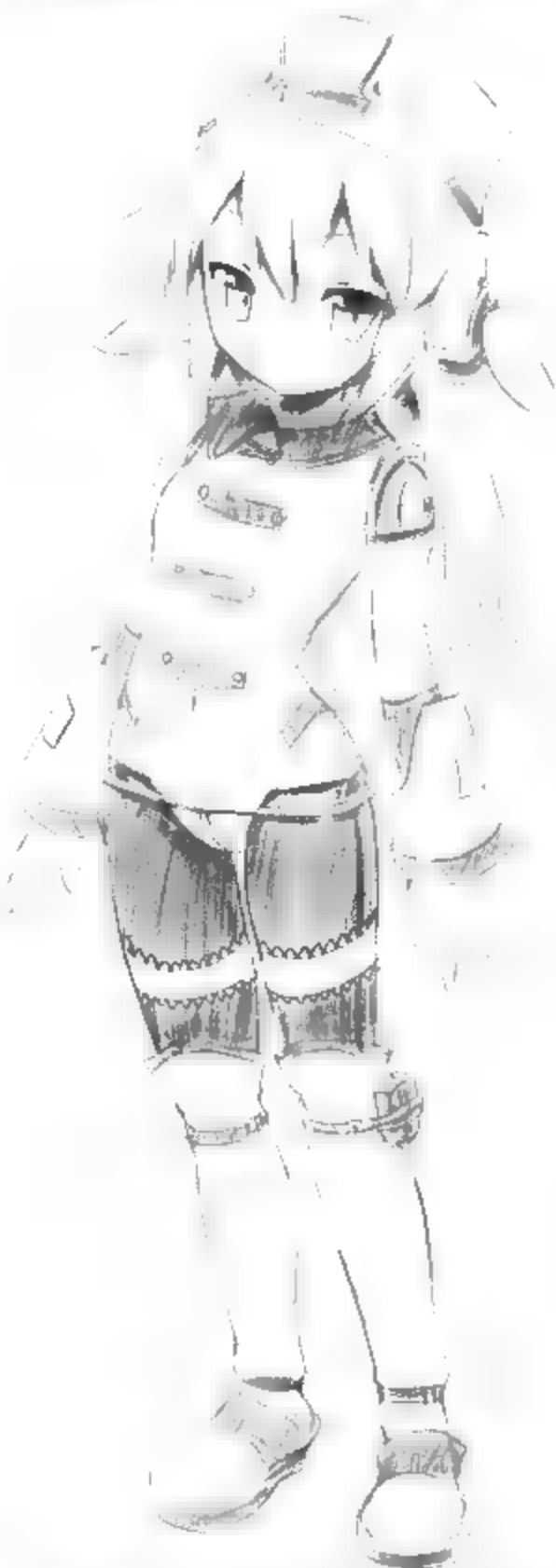
每天都在当地的咖啡店里当服务员的少女。接待客人时笑容可掬，可以说是咖啡店里的活招牌，甚至有些老顾客就是冲着她而来的。虽然偶尔也会做错事，但她总是充满活力、开开心心地工作着。
但是，早上往往起不来……总是要睡到将近上班的时间才起床。她的便服有点儿土，像是有点儿不修边幅的类型……

这类少女工作时的举止与平时是不一样的，她们脸上往往带有职业性的微笑，说话和动作也常常有刻意做作的成分。创作这类动漫人物的要点在于要表现出人物不同状态时的动作区别，特别是要描绘出人物在工作结束后所流露出来的真实表情。

少女主题之③

机器人少女

天才博士创造的机器人少女。

这类机器人少女被设定为配有高性能电脑，能够自主运动，白色的身体上包裹着黑色紧身衣，脚上则穿着高筒靴，不露一点儿机器人的感觉。机器人少女类似于双耳的构造其实是信号接收天线，一边是卫星通信，一边是Wifi之类的无线网络接收器，高速处理各种信息以及与外界的通讯是她们的拿手好戏。但是，这类机器人也有缺点，那就是其电脑的性能虽高，但发热也很厉害，虽然能够通过帽子上的散热器和导热性能良好的头发来散热，但在其满负荷工作时，这种散热手段还是不够的。因此，这类机器人少女都十分喜欢降温效果好的电风扇——这样的设定是否有些超现实了？

充电中。

然而，外出时，她们会学着普通人类（女高中生）的样子穿上水手服，戴上有散热器的帽子。为了有更好的散热效果，她们一般都穿着超短裙，但依然喜欢电风扇（风），因此，露出内衣的机会会比较多吧？！
因为是机器人，偶尔来个大劈叉是轻而易举的事。
非常喜欢电风扇。
平时，她们基本上是面无表情的。
机器人少女既然是机械的，其身体功能当然是超人级别的。但是，从另一方面来说，其情感表现是比较贫乏的——这也正是这类人物的特征之一。充分利用这种反差，描绘出机器人少女那种“看起来像人，其实不是人”的独特魅力吧。
呼呼呼……
123

少女主题之④

战斗的少女

少女所生活的国度被设定为具有童话色彩的“蝴蝶之国”，少女的身份是自然环境极好的某小王国的公主。然而，她厌倦了平淡无奇的生活，为了维护国家的治安、保护国家的自然环境，拿着国宝魔杖（伞）跑出来做了一名正义战士，从此，与各种邪恶势力展开了不屈不挠的斗争。或许是从小就被当做一名公主养育的缘故，她的性格天真烂漫，笑容清纯可爱！不过，打起仗来可是动真格的哦！

略显强势的战斗模式！

与蝴蝶玩耍时的公主，十分开心。

她平时是文文静静的公主，但一转到战斗模式，就会全身都调动起来投入战斗。由于她的情感十分真挚，因此我们要描绘出其表情和动作的张力。一会儿持握武器拉开架势，一会儿念念有词口诵魔法，这样的动作显然是较难把握的，不过，画得略微夸张一点儿，反而能获得比较生动的效果。

平时是看不到翅膀的。

少女主题之⑤

动物造型少女

被人类养大的黑猫少女。她的外表看起来是人，同时又有些猫的特征。被人捡来时是极其瘦弱肮脏的，但现在已经长得身体健康、毛色油亮了。由于她十分怕生，所以表情一直有些矫揉造作，但在她困倦或睡着时，就会表露出真实的自我，表情也就十分自然了。

描绘动物造型的少女时，除了要描绘出脸部表情和体现其内心情感的动作外，还要添加让人容易理解的耳朵和尾巴的动作。有时，尽管她脸上装腔作势，但耳朵会忽闪忽闪地动起来，或者脸部表情很强悍，但微微颤抖的尾巴却暴露出了内心的恐惧……因此，耳朵和尾巴都是真实反映其内心情感的部位。在描绘这类人物时，就要凸显这种反差，或者通过夸张的动作来表现出人物多重的性格。

见了巧克力就没命了！

非常喜欢老鼠造型的抱枕。

少女的一天

动作·情感表现篇

少女在一天之中会表现出许多的动作和表情！要描绘好情感表现丰富的人物，就必须设定好各种场景，并想象该人物在这样的场景中将会采取怎样的动作、呈现怎样的表情。多想一想自己所要描绘的人物在一天之中的情景，或许脑海中就能浮现出不寻常的表情来。

10：30

第二节课是体育！

搞不懂啊！

如今流行短裤哦！

呼……

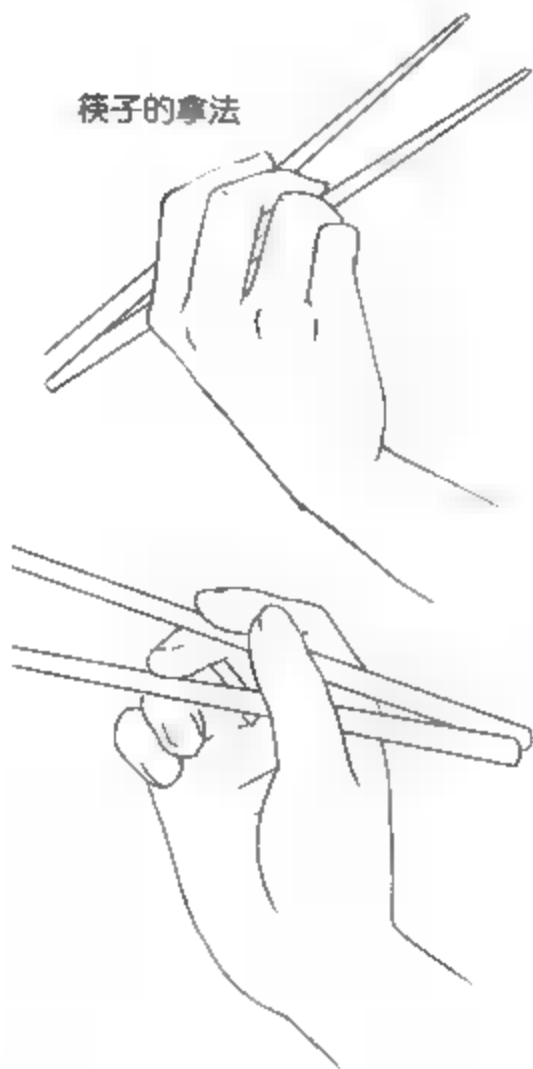
11：30

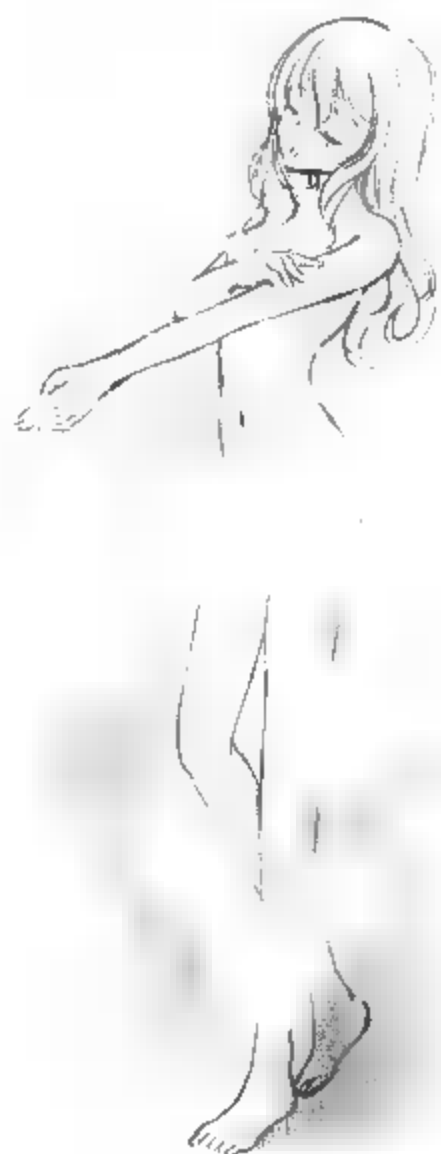
第四节课是数学。

筷子的拿法

吃面包时

吃便当时

130

16：00 放学后和同学一起逛商店!

有时也试穿一下……

洗完澡！
吃根冰棒放松一下。
晚—安！

使用好小道具

小道具是表现人物举止动作的重要元素。对于动态动作的角色而言，小道具的作用是不可低估的。如果想不出什么好的动作或造型，可以将小道具乱用一下试试。

怀抱布偶的女孩子显得更为稚气。

吃东西时嘴巴被遮住了，样子很可爱。

叼着铅笔的时候，往往也是伤脑筋的时候……

穿袜子的时候露出了内裤，表现出人物的毫无防备。

王道[illegible]眼镜。戴得稍稍偏一点儿，也很可爱！

服饰和举止动作

人物所能摆出的动作、做出的举止，是会随着穿着的不同而改变的。要是人物穿着的服饰符合其性格和场景设定，就更容易表现出相应的动作和情感。

穿上裙子后，两腿就不能分得过开了。但内裤微露也是穿裙子独有的造型特点。

穿上短裤后，就能给人以活泼的印象。

穿上裙裤后，两脚稍稍分开一点显得比较优雅。

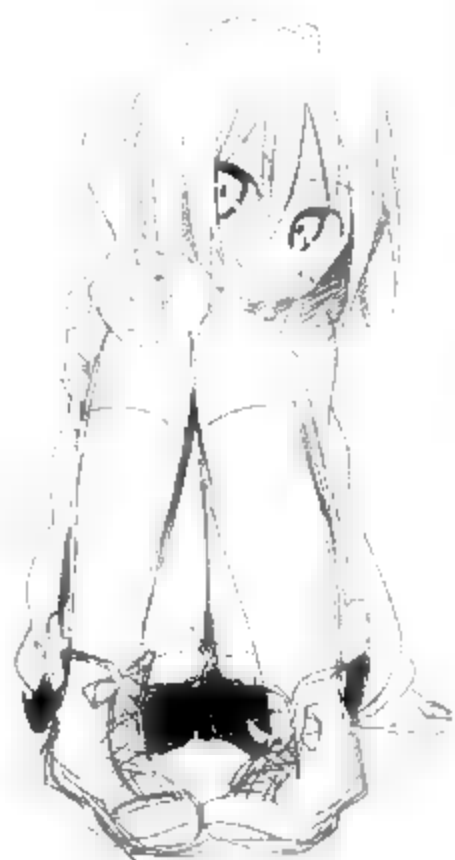
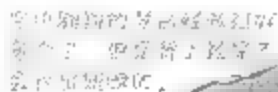
在家里的时候，穿运动服既轻松又随意，不论趴着、躺着还是双脚分开都OK。

穿上练功服后，即使两脚分开一点，由于脊背挺得笔直，也会给人一种威风凛凛的感觉。

封面草案

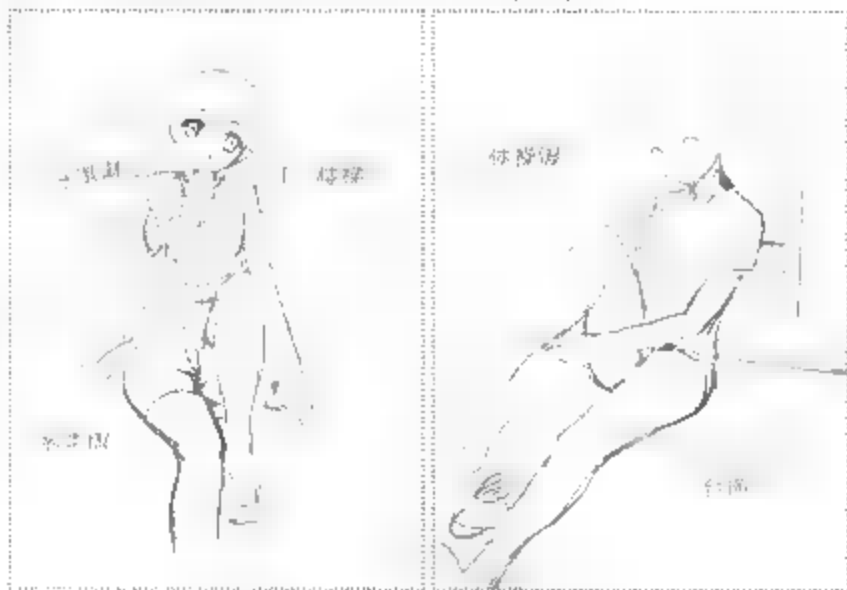
哪个才是萌系动作呢？

第 4 章
绘制原创插图

最后，让我们来完成原创插图的绘制吧！首先，我们将介绍两幅彩图的上色过程。在这两幅彩图上色的介绍中，我们把解说的重点放在了“阴影的画法”上，供大家参考。在插图范例集中，我们以“你所喜欢的萌系动作是？”为题，收集了各种动作举止人物的原创插图。

操作软件：SAI、Photoshop

1

所有的描绘过程都使用数码工具来完成，修改起来十分方便。为了防止身体走形，在底稿上要把被衣服遮住的身体曲线也画出来。

画了多幅草稿后，决定采用左边的动作。

2

勾线时，把被人物遮住的背景，以及被衣服遮住的身体曲线等最终要被删去的部分也勾画出来。
这样做的目的是为了方便修改。

这是去掉了被遮住的线条后的人物线稿图。人物和背景的线可以分别来画，然后单独对人物或背景进行上色。

3

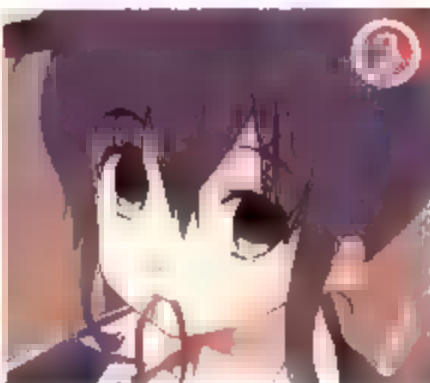
给所有的组成[illegible]分分别涂上颜色。分别上色时[illegible]用基本色。

4

确定了光源的位置后，便可根据具体情况在形成阴影的地方画上不同深浅的阴影。

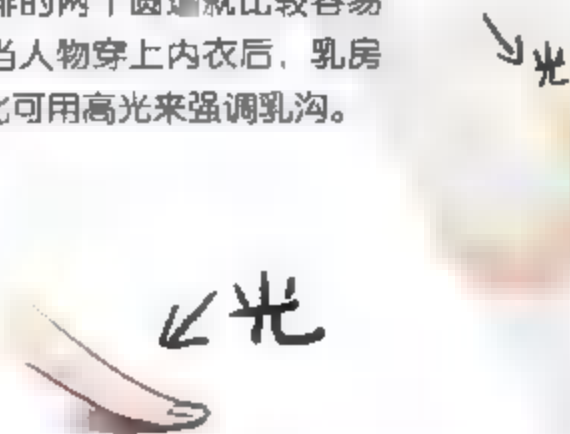
高光2＋高光1＋基本色＋阴影1＋阴影2

分这样五个层次来上色。人物肌肤的颜色会[illegible]着一天之内不同的时间段或天气情况而改变。一般来说，白天的肌肤颜色偏黄，到了夜晚肌肤的颜色就偏蓝了。
这里我们将时间设定为傍晚，所以为肌肤涂上了红色较强[illegible]阴影。

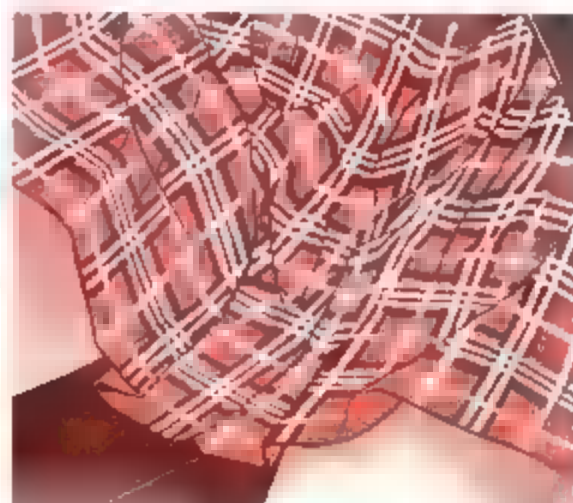
5

：根据光源状况，首先将肌肤涂成淡淡地晕染开的状态。
：头发和下巴所形成的阴影要用较深一些的颜色来涂画。
：在比[illegible]更小的阴影范围内，用更深的颜色来涂画。在涂画较深的颜色时，不仅明度会有所下降，就连色彩饱和[illegible]度和色相也会有所变化。在阴影最重的地方，要稍微添加一些紫色、蓝色来涂画。
：在脸颊上添加红色和白色，并在对着光源的部分添加比底色还要明亮的色彩，这样肌肤的上色就完成了。

在胸部和脚部关节处可将细节画得真实感强一些，这样的话，人物的感染力就更[illegible]了。当然，这也跟作者的偏好有关。

将胸部想象成并排的两个圆[illegible]就比较容易涂画了。同时，当人物穿上内衣后，乳房会往上抬起，因此可用高光来强调乳沟。

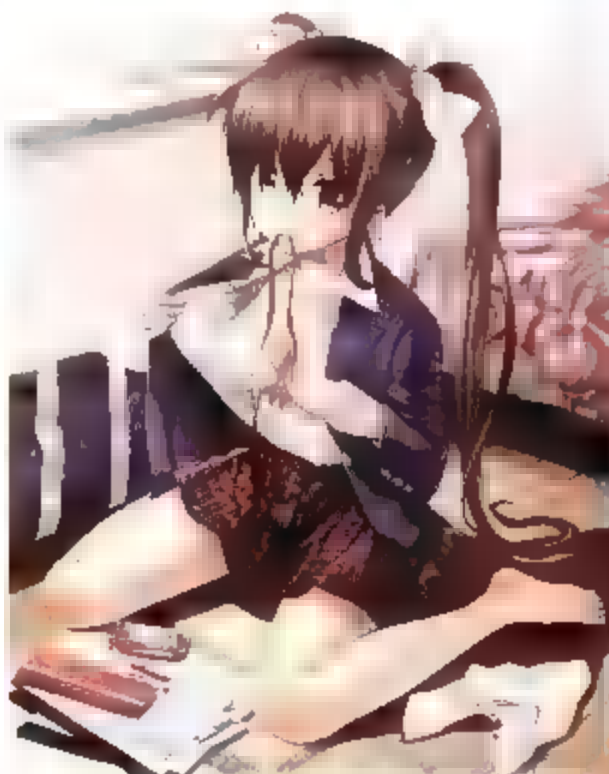
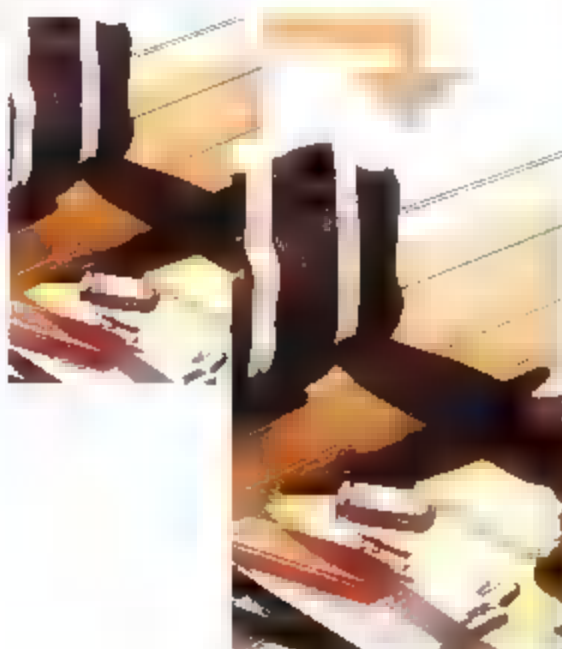
光

与人物身体紧密相连部分的阴影最重，离人物身体越远阴影越淡，掌握好这点，画出的阴影就具有层次感了。

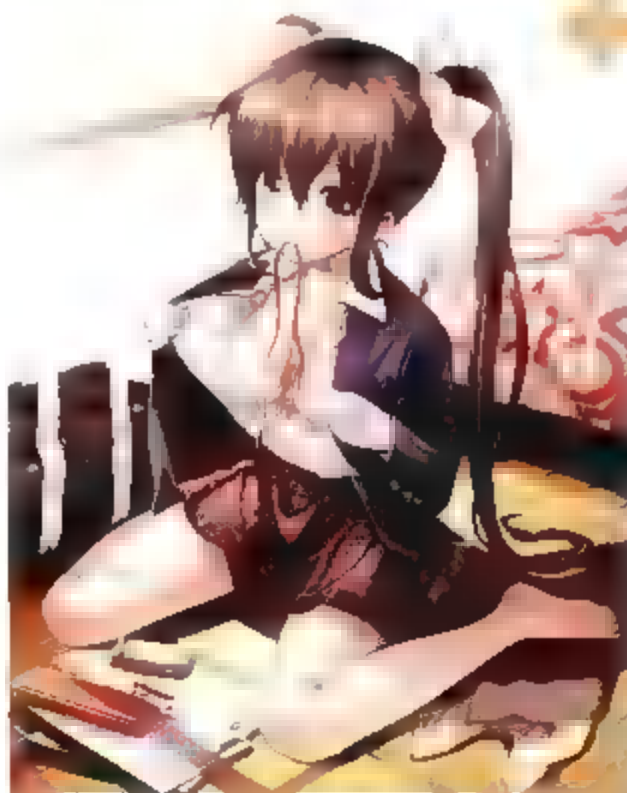
6

根据褶皱的形状画上裙子和床单的图案花纹。画上了图案花纹之后，再涂画阴影。

西服的阴影也和肌肤的阴影一样，要分五个层次来画。在涂画肌肤的阴影时，要考虑到褶皱的阴影和身体曲线所形成的阴影。

7

背景上色完成后，要进一步强化质感。值得注意的是，只对背景强化质感。

8

上色基本完成后，须加以润色，合并所有的图层。这时，可能要对一些细节部分进行涂画或修改，对某些色调进行调整。

要添加上落在胸前的丝带的阴影，以及落在[illegible]上的窗棂的阴影。

通过色调调整使整个画面偏黄，并提高了对比度，黄昏时分的感觉就自然产生了。

为了表现出夕阳强烈的照射效果，画面中因受光而显得十分明亮的部分（接近白色的部分）要画得模糊一些。
使整个画面透出一种柔焦般的柔美氛围，这样画作就完成了。

完成!!

换好衣服，马上就去哦！

天神 Umemaru

操作软件：SAI

1

这是线稿。从底稿描绘到画作完成全都用SAI来画。

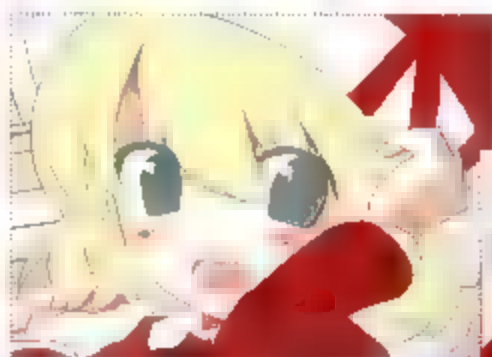
2

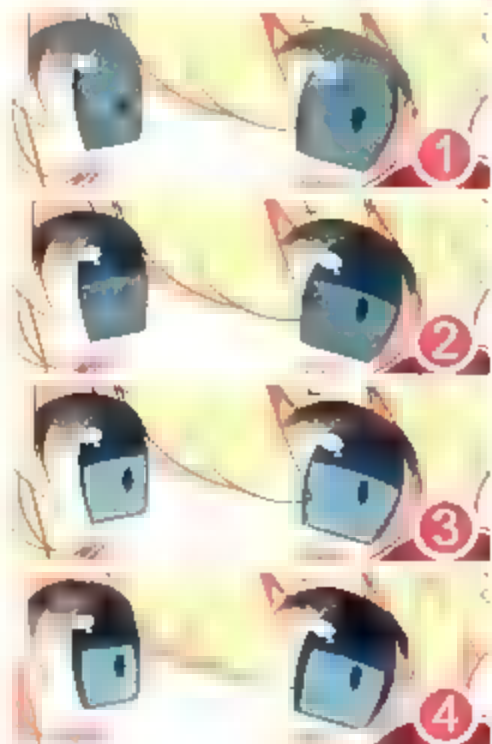
在给主要的部分上色时，同样颜色的部分■设置在同一图层。人物眼中的高光也在这时画进去。
背景处也要稍稍涂些颜色，因为背景一直是白色的话，不利于把握场景氛围。

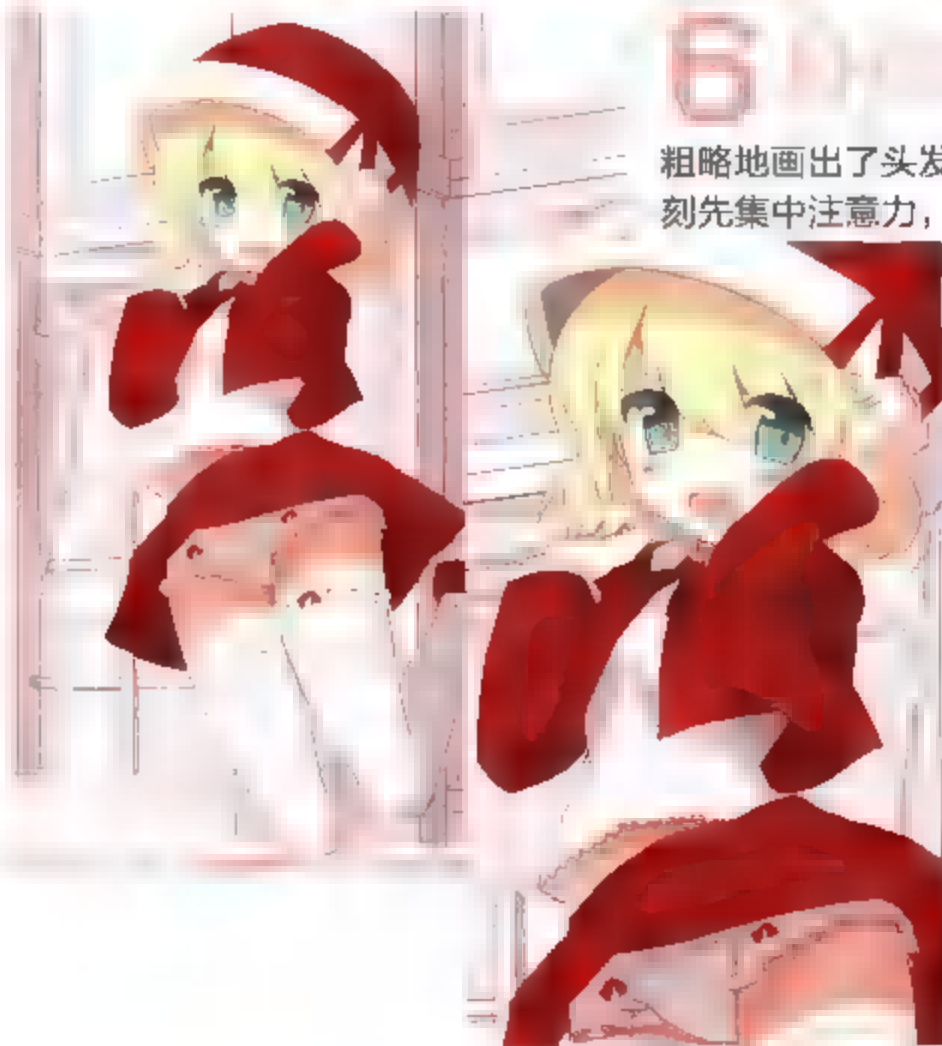
3

首先从肌肤开始涂画。在明亮的场景中，白色的肌肤较受欢迎，因此，可在运用滤镜功能增加其色彩亮度后，画上第一层的阴影。
大腿上的阴影是由裙子造成的，其边缘十分清晰。

4

第二层的阴影画好了。在由于房屋构造的关系而导致光线难以照射到的部分上，已经画好了第一层的阴影。

大腿本身所形成的阴影、被高筒袜收紧的大腿和指尖等露出血管的部分，还有脸颊处，都要用喷枪轻柔地涂画。喷枪用过头的话，会导致真实感过强，与萌系绘画的风格不符，因此，需要注意把握好度。

5

①：眼白部分用画笔在上方轻轻地涂上阴影。
②：眼部涂上了第一层的阴影。由于眼部需要湿润的颜色，因此，采用饱和度、对比度较高的色彩比较合适。
③：采用明亮的眼部底色，提高对比度。
④：采用图层叠加的方式加深蓝色，进一步提高对比度。
⑤：描粗、描清瞳孔轮廓，强化眼神的力度。
⑥：接下来是描浓眼睫毛，使一些模糊的地方清晰起来，采用图层叠加的方法，稍稍增强一点层次感。最后再提高一点眼白处阴影的对比度，眼部就基本上画好了。下一步是根据眼部的效果来调整其他部分的色彩效果。

6

粗略地画出了头发、洋装的阴影。颜色可以以后再调整，此刻先集中注意力，准确描绘阴影。

头发部分描绘出最低限度的阴影，白色的部分也画上了两层阴影。在阴影中也要找出更暗的部分并描绘出来。

7

此时要给线稿上色。上色后质感一下子就变柔和了，但是，平衡感也有所破坏，因此要在后面加以调整。

8

由于头发给人的印象相当弱，因此，整个画面阴影部分的颜色要画得深一些。在此，使用了滤镜功能和叠加混合模式。
由于服装颜色较暗，使用滤镜功能后，其亮度大幅度提高了。同时也画上了第二层的阴影，为了突出层次感，在阴影上又画了一些阴影。对于白色的部分也稍稍作了一些加工，提高了对比度，使它和其他部分比起来也毫不逊色。

改变眼睛的颜色，对头发也稍作调整。
至此，对人物的修饰可以告一段落了，为了取得画面整体的平衡，下面要对背景进行涂画。

9

先用滤镜功能将整个背景都调暗，然后再涂画出画面中明亮的部分。

要耐心地画出所希望的效果来。画背景时，最重要的就是要有耐心（笑）。

涂画得差不多了，用滤镜功能和叠加混合模式整合一下色彩。在此须用心操作，直到把握住画面的整体氛围。

比起人物来，背景显得有些喧宾夺主了。下面，我们要根据背景的情况再来调整一下人物的色彩。

运用亮红和暗红的叠加，在强化了明暗层次感的同时，也增强了对比度。人物的头发上也运用红色~橙色的叠加，增强了色彩效果和对比度。白色部分的一些阴影也画得更浓了一些。

在此，根据线稿对人物的图层进行了整合，从上往下，将头发涂画得美丽动人。该画的地方都画好了，最后，用叠加混合模式罩上一层较浓的红色，头发部分就完成了。

10

运用叠加混合模式给整个画面罩上橙色~紫色的色彩渐变，并用发光这一图层混合模式在画面的左上角加上光源效果。
由于人物和背景的图层是完全分开的，因此可以分别点击相应的图层进行调整，十分方便。

调整时注意优先考虑画面的整体氛围。最后，运用发光或叠加的图层混合模式对图片色彩加以调整，增加闪闪发光的效果后就完成了。

调整刚才运用叠加和发光混合模式的图层的不透明度，以此来调整整个效果的强度。
由于氛围略显沉重，又添加了一些发光的效果。
同时，在略显单调的靠垫上添加了格子图案。
运用滤色图层，在头发、肌肤和白色部分的亮部上，通过喷枪加上一层薄薄的光辉（发光效果），其程度以似有似无为最佳。

雀跃！ Tahalu Kousuke

跌倒的少女 Itiri

悄悄地赠送礼物　Shijimi

敬礼！　Inko

时尚☆少女　Masachi

梳妆 (dress up)　Nimoshi

床上的她　绀野贤护

délice　鵜飼沙樹

彩页说明

接下来将介绍P145~P152的彩色插图的作者和绘画要点。

【跌倒的少女】
Itiri　P.154

【悄悄地赠送礼物】
Shijimi　P.156

【敬礼!】
Inko　P.158

【时尚☆少女】
Masachi　P.160

【梳妆（dress up）】
Nimoshi　P.162

【早晨的钟楼和砖红色大道】
珠洲城 Kurumi　P.164

【床上的她】
绀野贤护　P.166

【délice】
鹤饲沙树　P.168

标题：跌倒的少女

作者：Itiri

关键词：回头观望、格子短裙

【脸】

由于是回头观望的姿态，描绘时应该考虑到脖子的位置，将脸画得稍稍倾斜一些。

【腰】

腰部被臀部遮住看不见了。但是，即使是看不见的部分也要充分考虑到它的存在，这样画出来的图像才会显得自然、真实。

【格子短裙】

由于人物的服饰稍嫌素净，于是画上格子短裙，用以增添一些华丽的色彩。

【脚】

右脚在前，左脚在后，以此表现出远近距离感和动感。

【落叶】

对于营造气氛来说，落叶可谓是一种十分重要的细节。如果画的是春天的景色，或许就该选用空中飞舞的花瓣了。

【发饰】

由于整个画面的色彩都比较沉稳，这里选用了白色的发饰作为点缀，从而使整个画面给人的感觉变得不一样了。

草图

我平时就喜欢画回头观望的少女，所以这次当听说要让我画一个动作时，就脱口而出道："画个回头观望的吧！"（笑）
随后又想到"既然是回头观望，就该有短裤、臀部、紧身裤袜……"，于是就加上了这些元素。之后又考虑到"将这些全都画上，整合成一个自然的场景"，于是一个泪眼朦胧的少女形象就跃然纸上了。
草图中，少女的右后方还画了一棵树，但考虑到树的颜色和棕色的紧身裤袜相近，这样会减弱臀部的效果，于是就在加工完成时将树去掉了。
最后，考虑到穿紧身裤袜的季节问题，所以将整个画面统一为具有秋天氛围的色调。

【格子短裙】

这里所讲的是本次所描绘的格子短裙的画法。事实上，除此之外还有其他各种各样的图案样式，大家可以根据具体情况，应用这一画法画出可爱的格子短裙。

1 在底层上新建一个正片叠底图层，在相应的位置画上线条。

2 新建正片叠底图层，在上面画上与 1 中线条垂直的线条。

3 在 1 2 之下新建不透明度较低的图层，在画好的纵横线条之间画上白色线条。

4 运用正片叠底图层，在画好的线条之间画上细线。

5 在正常图层中画上白色的细线。

【具有一定动态的人物画法】

1 结构图

画出动作大致的结构图。
根据整体的情况，确定身体各个部分的大小。

2 画出裸体的人物

先画出裸体的人物，然后给她“穿”上衣服，这样画出的人物形象较为自然。

3 给人物“穿”上衣服

综合考虑人物身体的空间和弯曲部分衣服的褶皱等因素，就能画出真实的效果了。

人们常说：少女的魅力就在于曲线美！因此，当她们将身体扭成 S 形时就非常好看。或许是因为回头观望时总会形成 S 形的缘故吧，我非常喜欢这种动作。
这次，在涂画紧身裤袜时我相当兴奋！
大腿处流畅的线条我也十分喜欢。

标题：悄悄地赠送礼物

作者：Shijimi

关键词：纸盒果汁、校服、突袭、眼镜

【纸盒果汁】

要说在学校里卖得最多的果汁，还得数纸盒果汁吧。
这种纸盒果汁有多种口味，给不同性格的人物选择不同口味的果汁也是一种乐趣啊。
这次，我选用的是草莓汁和橙汁。

【校服】

这次我选用了有着不错剪影效果的竖条纹格子裙校服。那些穿着带有褶边或蕾丝裙校服的少女，总给人以贵族小姐的印象……
虽然那样的装扮十分可爱，我也非常喜欢，但和这次所要描绘的人物形象不符，只能忍痛割爱了。
画上格子图案之后，校服的感觉一下子就出来了。

【高光】

由于夏天的光照十分强烈，所以高光部分也必须画得十分明亮。画上这种使人物产生浓重阴影的明晃晃的高光后，整幅图画就能够表现出强烈的光照效果了。

【构思草图】

事实上，我对左边少女的动作有两种构想。为了表现出人物的调皮劲儿，我选用了草图2。

少女的可爱体现在哪里呢？——我设想着各种各样的场景。突然我想到，少女之间"突袭"时的肌肤触碰所引起的反应应该是最能体现人物本性的，同时也是十分天真可爱的。于是，我就描绘了这样一幅图画。由于我想画成一幅具有夏天氛围的画，于是就设计了这种树荫下略带逆光效果的场景。

【人物设计】

在同样的情境下，不同性格的人物会做出完全不同的动作。
一个小小的道具或一个细微的表情也会极大地改变整个画面的效果。所以，描绘多个造型、添加多种变化后，再设计人物的动态造型就比较方便了。

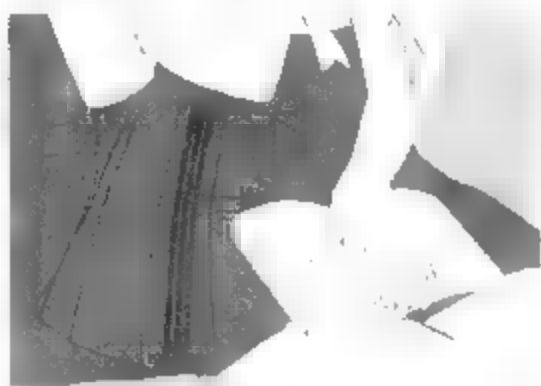
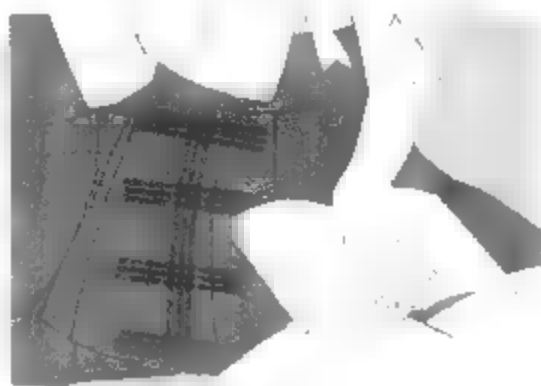
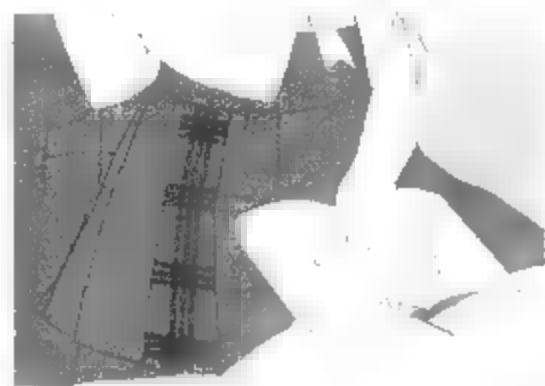
（活泼的少女 ⇒ 眉毛微微上挑、裙子和袜子之间露出较多的腿部等。）

（文静的少女 ⇒ 眉毛微微下垂、粗眉毛、戴眼镜、裙子和袜子之间露出较少的腿部等。）

描绘人物之间的差异也是一种乐趣！

【校服的格子图案】

拼贴现有的素材也能轻而易举地画出格子图案，但有时格子的线条会与身体的曲线不协调。下面的画法虽然麻烦了一点，但画完后的效果却是相当出色的。

1 给裙子涂上底色。

2 在裙子的一个褶层上画上纵向线条。

3 在其他地方画好横向线条（※横线的素材），复制后调整好角度合并到褶层上去。

4 将褶层外面的线条擦去。

5 用同样的方法把其他褶层的格子全部画上。

6 给裙子涂上阴影后就完成了。

这次要画的是萌系动作，所以我就画了表现少女们亲密无间的画面。果汁作为礼物被悄悄地从一旁递至另一个人的脸庞，从而使对方大吃一惊，这是一种比较常见的场景。不论是实际这样去做，还是单纯描绘这样的场景，都是一件赏心乐事。
要描绘的人物有两个，我给她们设定了两种不同的性格——活泼型和文静型。在构思其动作的同时，我也考虑到了她们各自的性格，一边想象着“这个女孩子该会做出怎样的动作”的同时，一边十分舒畅地完成了这幅图画。
我自认为这是一幅具有夏天的气息而又给人以清凉感觉的画，如果读者看了这幅画也有这样的感受，我会感到十分高兴。

标题：敬礼！

作者：Inko

关键词：敬礼、军服、军人

【敬礼用右手】

据说用左手敬礼是对别人的侮辱。
不过，非常不好意思的是，我自己在敬礼时也经常搞错左右手……

【装饰物】

佩戴一些勋章类的金属装饰物，就更像军人了。
大家可以参照实际的勋章来画，也可以根据个人爱好画上流行的装饰物或图案。

【手套】

这是画军人形象时不可缺少的东西！
手套不是只有白色的，也可以是黑色的皮革手套！
在手背上画上 条线，并在手指边缘也画上线条后，手套的效果就出来了。

【袖口纽扣】

记住“纽扣在小指一侧”的原则，在画衬衫、上衣等袖口处的纽扣时就比较方便了。

【衬裙】

在裙子底下加上衬裙后，萌态造型的效果一下子就显现出来了。这次衬裙的材料用的是蕾丝，其实手绘的裙边也很可爱！

草图

由于我喜欢军人题材，因此这次画了“敬礼”这样一个主题。
当然，如果要画一位在职军人真正的敬礼，我是没有兴趣的，但是画一位面带笑容的少女敬礼，我是十分乐意的。
由于这次画的是军人风格的少女，因此将服饰画成了军装和校服的混合型装束。

Man

【男性敬礼的手势】

男人的手掌和女人的不一样，一般指尖不怎么往上翘。因此，从手腕到指尖笔直地画过去，就会给人以敬礼的感觉。大拇指可以弯向内侧，也可以完全看不见，这方面可以根据自己的喜好来画。

【女性敬礼的手势】

某些角度下，女性的敬礼是相当难画的（汗）。
画成曲线明显、看得见手指肚的状态应该是具有较好的漫画效果的。
同时，胳膊肘画得高于肩膀的话，会给人以精神抖擞的感觉。
在描画正规的敬礼姿势时，即便人物是女性，也应该按照男性的手势来画，因为这样画出来的姿势看上去比较帅气。

【可以开车了!】

手扶帽檐是常见的假装敬礼的动作，适用于“敬礼的话太正规了吧……”、“这点事儿用不着敬礼吧”、“礼节性地表示一下吧”等情况。
不管是从事什么职业，只要戴着帽子，这种手扶帽檐的动作随时都能展现一下，真是既实用又方便啊。

敬礼的动作除了适用于与军事有关的场合之外，在“强光很耀眼”或者感到“啊，怎么在这种地方……”的情况下也可以使用。因此，大家一定要多加练习。
这次在画草图时，我做了多处修改。画好后又把头部缩小了一点，手摆放的角度改变了一下……这也可以说是数码绘图的优点吧！
我是把草图同时当做底稿的，因此，人物造型大体上明确后便可顺利地进行勾线等操作了。
有时，草图也可直接当作线稿来使用。如果有人觉得要整理混乱的线条很麻烦，勾线后不知为什么会魅力大减的话，不妨用我的方法来试试。
掌握了适合自己的画法并记住了“敬礼用右手”、“纽扣在小指一侧”等原则后，就会觉得越画越得心应手了！

标题：时尚☆少女

作者：Masachi

关键词：蝴蝶结、过膝长袜、身体前倾

【大蝴蝶结】

大胆地给人物戴上了硕大的蝴蝶结，为了不至于过分抢眼，蝴蝶结的颜色选用了黑色。呈剪影状态时，这个蝴蝶结就有点儿像猫耳了。但不管怎么说，它仍是造型中的一个亮点。

【带蝴蝶结的乐福鞋】

在乐福鞋上也加上了一个蝴蝶结作为点缀。

【变化了的和平手势】

这种和平手势比通常的和平手势更具少女特色。
笑脸＋和平手势能让人感觉到少女活泼的性格。

【过膝长袜】

当然也可以是条纹图案的袜子，但这次我还是选择了正统的纯色过膝长袜。
将肌肤和袜子分界处的凹陷画得夸张一点儿也能得到不错的效果。

草图

被美少女俯下身子盯着看，一般人心里都会"噗通"地跳一下吧？因此，身体前倾的动作也是活泼的萌系美少女人物的常见造型之一。
背景做成了带有格子和心形图案的招贴画风格，以此来凸显人物的可爱。

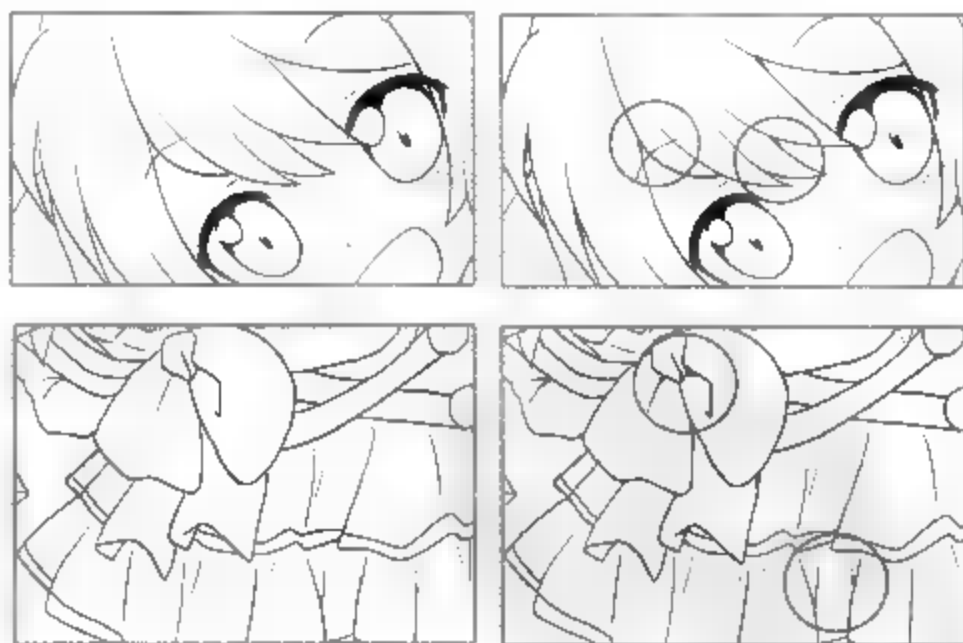
【整体图像、角色设计】

这里将主题人物设计成衣着时尚的美少女。
由于是用漫画手法来画，因此，使用了尽可能少的线条。在描绘的同时，脑子里也要考虑将描绘的重点放在哪里。
这次，我将重点放在了硕大的蝴蝶结和颇具特色的裙子上！

【带[illegible]褶边的蝴蝶结】

给人物戴上硕大的蝴蝶结，从正面看时，蝴蝶结的轮廓像一对猫耳。
同时，考虑到人物身体前倾后，蝴蝶结的飘带垂下来的样子会很可爱，于是就将飘带加长了一些。

【勾线时加粗线条】

勾线时，在线条与线条重合的地方加粗一点儿，这样整个线稿看起来就比较有层次感了。

由于萌系的动作和举止多种多样，因此刚开始构思时，我也一度非常迷茫。
在画插图时，我比较倾向于在动画世界中截取一个具有动态效果的画面，然而后再进行描绘。因此我心想，这次就画这个俯身的造型吧。
老实说，女孩子无论摆出怎样的造型都是可爱的（笑），而要最大限度地表现出这种可爱，就必须在其服饰、姿态上下功夫……
我觉得在追求自己最萌的“可爱”的同时，愉快地描绘人物才是最重要的！

标题：梳妆（dress up）

作者：Nimoshi

关键词：彩带、褶皱花边、抱膝坐

【口衔彩带】

给人梳头时，口衔彩带或像皮筋的姿态十分可爱。如果是单个人物的话，增添举起双手或梳拢头发的动作则更具魅力。

【抱膝坐】

坐姿有正坐、盘腿坐、偏正坐等许多种，这里采用的是抱膝坐。通过不同的视角，抱膝坐可以展示多种风姿，确实是一个不错的造型。

【跪立】

一般认为，给人梳头的人物必须处于较高的位置，因此，让右边的女孩采取了跪立的姿势。
这幅画中女孩跪立的位置恰到好处。

【赤脚】

穿袜子还是光着脚，这两者给人的印象是大不一样的。
由于这幅画是以水边为背景的，因此，采用了光着脚的形象。

修改了一下，让人能够更容易看见后面那个女孩的动作和服饰。

**为了表现出萌系的举止和动作，这次采用了抱膝坐的姿势。
同时又增添了一个人物，表现出正在梳头的场景，由此形成了以冷色为主、清新淡雅的画面。**

【形象草图】

即便只是一个动作，展示的方式也是多种多样的，因此，还是要多画一些形象草图，用以练习不同的展示方式。
不同的展示方式会给人以不同的感受，可以通过变换角度或改变手臂的位置等方法来加以改变。

【角色设计】

设计草图

在以动作、举止为重点来描绘草图时，我有时会偏重于对动作的绘制而忽略了服饰，结果使得整个画面的整体感较弱。因此，我就在一开始画出大致的形象草图，先将人物确定下来。这样的话，在画底稿的时候就不会只偏重于一点，画起来也就轻松多了。

由于我平时画画时不怎么注意举止动作，因此，这次画的时候很是伤脑筋。细想一下，我确实发现在造型、动作方面也有许多可爱的要素，并且是十分重要的。
同时，由于我所画的画中坐着的构图比较多，心想这次再画一个坐着的造型也许也不错吧，于是就选择了抱膝坐的动作。女孩子呆呆地坐着，本身就很可爱，而在梳头时嘴里衔着彩带或者橡皮筋的样子也十分性感可爱！
服装则选用了我所喜欢的带有蝴蝶结和褶边的样式。由于人物是在梳妆打扮的过程中，所以服饰设计得较为轻松随意一些。
画中所采用的元素都是我所喜欢的，所以画得相当轻松！我觉得，像这样调动自己创作的热情是很重要的。

标题：早晨的钟楼和砖红色大道

作者：珠洲城Kurumi

关键词：发饰、校服、褶皱花边、牵手

【背景】

我比较喜欢欧洲那种暖融融的风景，于是就将它画到了这幅画里。虽然萌系漫画并不一定需要背景，但我觉得有背景的话就更容易理解人物的动作和情感了。

【头发】

长发比较容易表达感情。跑步时、回头观望时，长发飘飘的样子十分自然，能够很好地体现出画面的整体感觉。

【发饰】

由于画的是萌系少女，所以总想给她戴上一些发饰！

发饰的选择要兼顾到发型和头发的色彩。这样的发饰有可能成为画面中的亮点。

【牵手】

活泼的少女牵着文静的少女的手一起往前走的画面，萌态十足。

【褶皱花边】

这完全是出于我个人的兴趣爱好而画上去的（笑）。事实上，给裙摆和袖口加上了褶边后，整体造型就显得相当华贵了。

【格子图案】

这种图案画起来虽然比较麻烦，但顺着百褶裙的褶层仔细画上去后，就会显得十分自然。

这幅画的主题是欧式氛围和牵手漫步。

我一开始就想要画一幅两个身穿校服的少女手牵手一起去上学的画，考虑到如果画成正统的日本学校可能太普通了，于是就画成英式风格的了！

“请画你所喜欢的动作”，编辑当初是这样交代我的，但我平时并没有考虑过什么动作，所以，这次的创作反倒让我学到了不少东西。我最喜欢描绘人物奔跑起来后长发飘飘的样子，所以在描绘的过程中，我的心情十分愉快。

“‘手牵手’和‘奔跑’这样的动作是萌系动作吗？”——对此，我心中稍感不安。在描绘的过程中我发现手的姿势、位置以及人物的视线、脸部朝向都能成为给动作增添表情的因素。因此，请大家也一定要尽可能多地描绘各种造型！

草图

【人物设计】

在画原创插图时，一般都先考虑角色设计而不是动作。在考虑人物形象的同时，不断地画下所能想到的各种表情或动作的草图。这样，人物自然而然地就“活”了。我会一边写下人物的特点和性格，一边在画面上将这些特征明确下来。

人物的轮廓不能重叠，要画出每个人物的特征来。在画多个人物时，这一点尤为重要。

◆ 人物 A

- 来自日本的留学生形象
- 额头较为凸出
- 较短的前发
- 阿呆毛
- 花型的发饰
- 双马尾长发
- 头发的颜色较深
- 性格活泼
- 小个子

◆ 人物 B

- 接收留学生的家庭中的学生
- 金色长发＋碧眼
- 红色的发夹
- 性格文静
- 沉默寡言
- 直接将日式发型（■直的长发）画成英式风格
- 高个子美女

◆ 校服

- 由于是英式校服，所以裙子上画了苏格兰格子图案。
- 运用领带、领结、背心和褶边等元素，给相同的校服增添不同特色。

在画的时候，我是按照通常的感觉来画的，但■说为什么这样画时，我反倒觉得十分困难……
我觉得创作自己最想画的主题（动作、色调、举止以及背景等），并且一直坚持画到令自己满意为止才是■重要的！

标题：床上的她

作者：绀野贤护

关键词：萌态袖子、过膝长袜、水手服、随意躺卧

【在床上随意躺卧】

床上散放着枕头、靠垫、布偶。这些小物件凸显了少女的性格。

【红色靠垫】

由于床单是白色的，在画面角落画上一些色彩浓重的小物件，能够抑制整幅画面过白的印象。

【手】

随意落下的手，表现出少女毫无防备的姿态（笑）。顺手画上萌态的袖子。

【布偶】

布偶十分可爱。

【笔记本】

少女的秘密道具笔记本。里面写满了秘密，羞于示人。

【过膝长袜】

黑色的过膝长袜是一个重点。在画面的下方配上黑色等暗色调元素，能够增强画面的稳定感。

【水手服】

描绘格子图案的百褶裙确实比较麻烦，但其效果要比仅仅涂画出颜色的裙子要好得多。

画这幅画时，我比较注重描绘人物的不设防的姿态和少女所特有的身体曲线。当然，在这种随意躺在床上的状态下，百褶裙的效果几乎是看不出来的。

笔记本、裙子上的格子图案以及布娃娃等重要元素都是精心绘制的（包括用较亮的色彩来描绘笔记本的阴影这样一些不太明显的地方），这样做的目的是想通过这些元素来表现少女的性格特征。

【流动视线的画法】

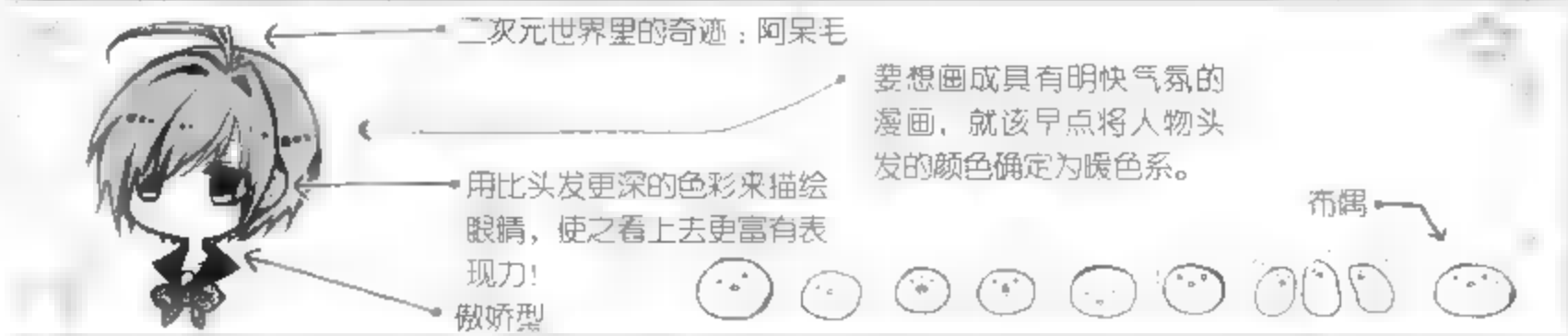
这是考虑到读者视线的动作。

① **眼睛**
看画面时首先看到的是人物的脸部，特别是脸部的眼睛。

② **腹部**
肚脐微露。由于裙子的色彩较重，读者的视线很自然地会从“眼睛”转向“腹部”。

③ **臀部＆大腿**
读者的视线会沿着人物的身体曲线转向臀部和大腿。运用反射、对比等色彩手法可以提升人物的性感程度。

考虑到读者视线转移而画出的人物姿势，能够进一步彰显少女的曲线美。

话虽如此，我也是在不断地学习中^^。

◀为了使头发更加明显，将枕头画成粉红的补色——黄绿色。再涂画出蓝色的阴影，整个画面会显得更为沉稳。

▶女孩子的双腿是并拢的。

▶左手在前，与靠前的右脚形成交叉状态。这样就能够形成S形的身体曲线了。

老实说，我并不擅长画萌系动作，不过，这幅画还是画得挺开心的！在画的过程中，自己也学到了不少东西。可以说，我一直处于摸索的状态，同时也不断地将新学到的东西添加进来，如果已■看过前面两本的朋友能够从中看出我的点滴成长，我将非常高兴。不断努力，不断进步！——我将以此为宗旨，努力将可爱的少女表现得更加可爱，并且希望自己能够快快乐乐地画下去。不断努力，不断进步！——无论是我还是你！

标题：délice

作者：鹈饲沙树

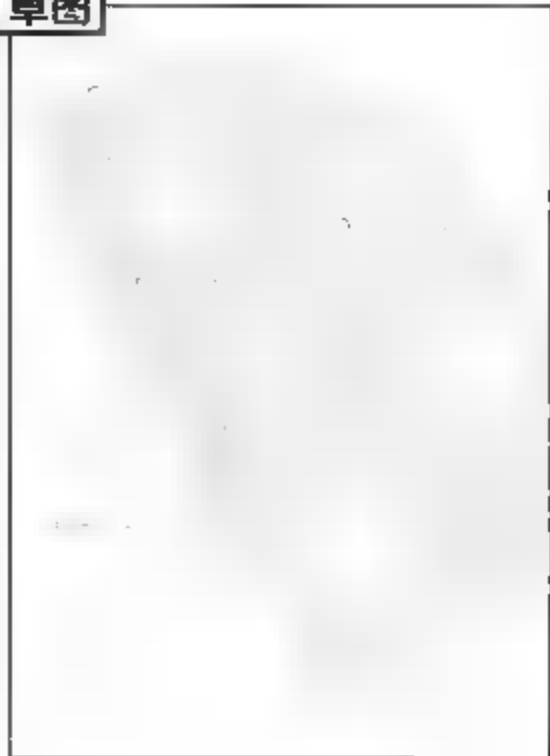
关键词：吃、舔、叼、啜

就像我希望从事制作在食品店橱窗中陈列的食物样品的工作一样，我也非常喜欢描绘食物，所以我画了表现吃喝场面的漫画（这次我设定的是刚吃完的场景，所以只有餐具没有食物）。

左边的少女动作太过一般，所以对草稿作了很大的改动。
到目前为止，我作画一般都不画草图，所以不会照着草图的样子去加工，说起来这幅图算是个例外吧。
右边的少女跟草图中的基本上差不多，其实，我是大致想好了造型才画草图的……

标题也是构成漫画的一个重要部分，我喜欢让标题给漫画增添故事色彩，以此来激发读者的想象力。
例如，画一朵具有特殊花语的花便可传达某种讯息，放一个苹果便可表达某种深刻的含义。
当然，这一切都必须和画中的人物形象相结合，但事实上，这也常常引发读者不断升级的猜想，有时会产生一种让作者始料未及的影响。

顺便说一下，标题中的 délice 是一个法语名词，它做阳性名词时的含义和做阴性名词时的含义是不一样的。
做阳性名词时的含义是：心情舒畅、陶醉、恍惚、非常美味的食物、充满喜悦的感受。
做阴性名词时就变成了复数形式，含义是：极度的喜悦、狂喜、幸福至极。
从该词派生出来的 délicieux 则具有“美味”的意思，而具有“细小的、纤细的”之意的拉丁语 delicatus 后来演变成在日本也广为人知的德语 Delikatessen（熟食），同样拥有 delicatus 词源的还有 délier，含义是“将绑住、紧缚的东西松绑、解开”……这样写下来，连我自己也快要不知所云了。
细说起来有点像语言学讲座了，不过，埋下这样一条繁复的暗线，以引发读者的遐想，也是一种乐趣啊。
（参考 http://ecole.kikounette.biz/approfondir/etymologie/post_302.html）

草图

【回头观望】

右边的少女可以看做是回头观望的美人，她的头侧向一边。
我在随心所欲地描画时，往往就会画成这种姿态，估计是自己喜欢这样的风姿吧……
“刚才脸还冲着前面呢，忽然发现这边有什么动静，于是就转过头来了”——很自然地我就画出了这样的场景。
扭转着身体的造型还真不错，能给画面带来动感。因此，偶尔也要尝试一下将动作做到极致。

【男孩子气的动作】

右边的女孩穿着男装，难道是荷尔蒙出了问题？——画面上传达出这样的信息。肌肤的颜色以及裸露的脚背则完全出于个人爱好。棕色的肌肤应该更能衬托出外套的白色。对啊，将棕色涂得更浓一些。
其动作也是双脚分开的男性化姿态。但是，该突出的部位还是突出的！给人一种故意将性别掩盖在服装底下的感觉。
比起暴露较多的少女，我更喜欢穿得严严实实的传统女孩。我喜欢涂画肌肤的色彩，因此不忘让她暴露一点儿侧腹。我也喜欢袖子和手套之间露出来的一公分左右的手腕。

【人物之间的关系】

左边是乌鸦，右边是麻雀（人物穿着雀羽图案的和服）。天敌同处一室，暗示着人物间的某种关系。这即是所谓隐语一类的题材。
“本为天敌却和睦相处”、“名为‘吃鹅’，实际是乌鸦觊觎着麻雀”——两种隐喻都说得通，本就是抱着游戏的心态所作的作品。
从人物的坐相上（左边较为豪放，右边较为文雅）也能体现出各自的性格差异。

【舔】

舔食滴下的汤汁的姿态。
这原本是一个相当性感的动作，但用在身穿男装的人物身上，似乎又多了一种食肉动物般的狰狞、狂野的感觉。汤汁沿着下巴滴到了衣服上，这本身就是画面中的亮点，而舌头这个原本不易被看到的敏感器官，通过这样的动作就能使读者一饱眼福了。

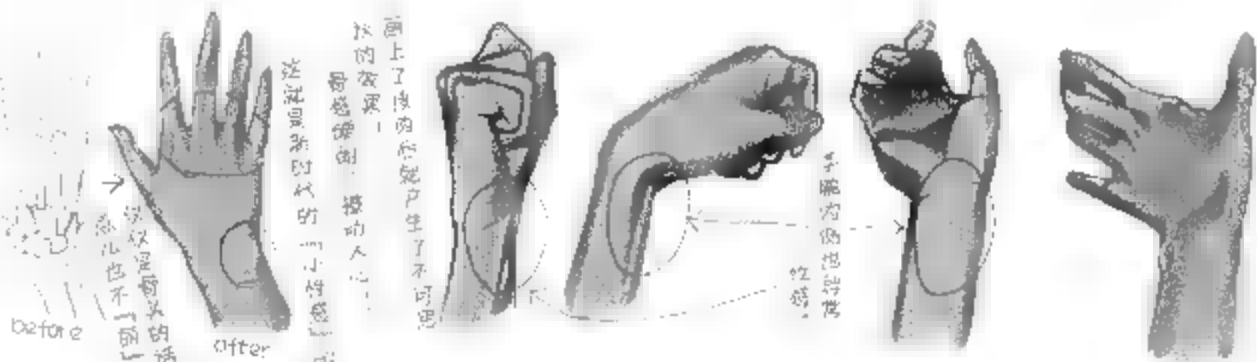
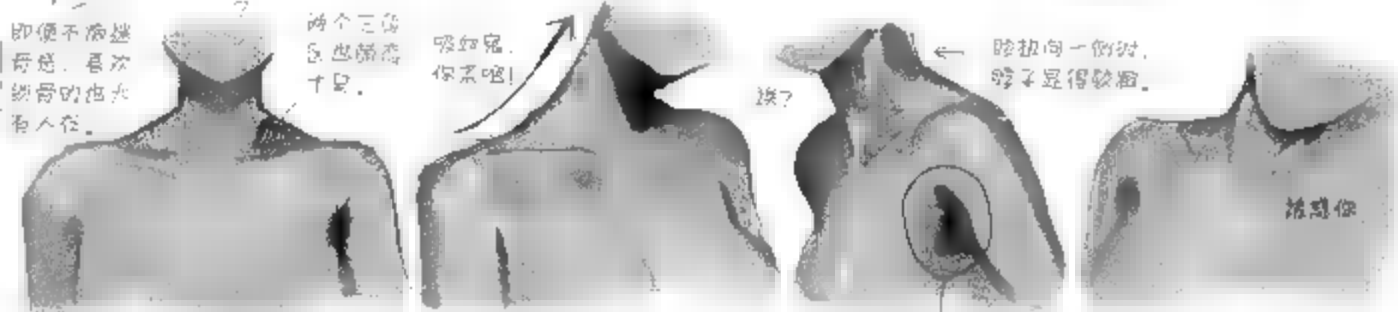
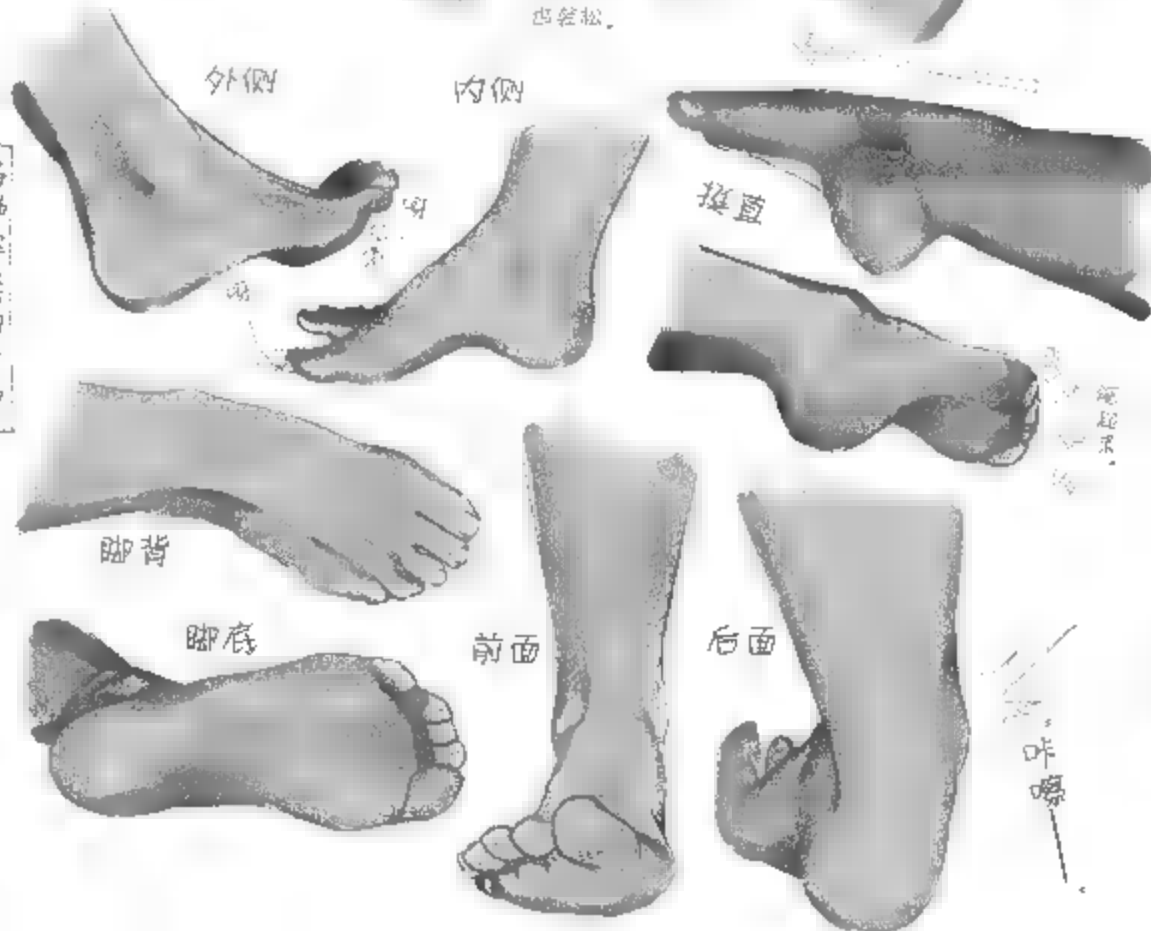
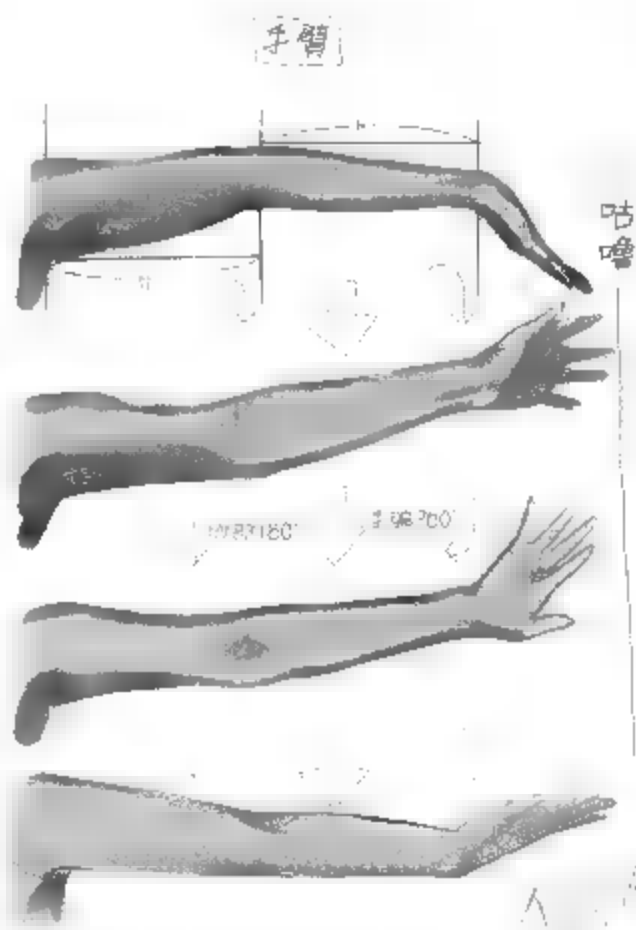
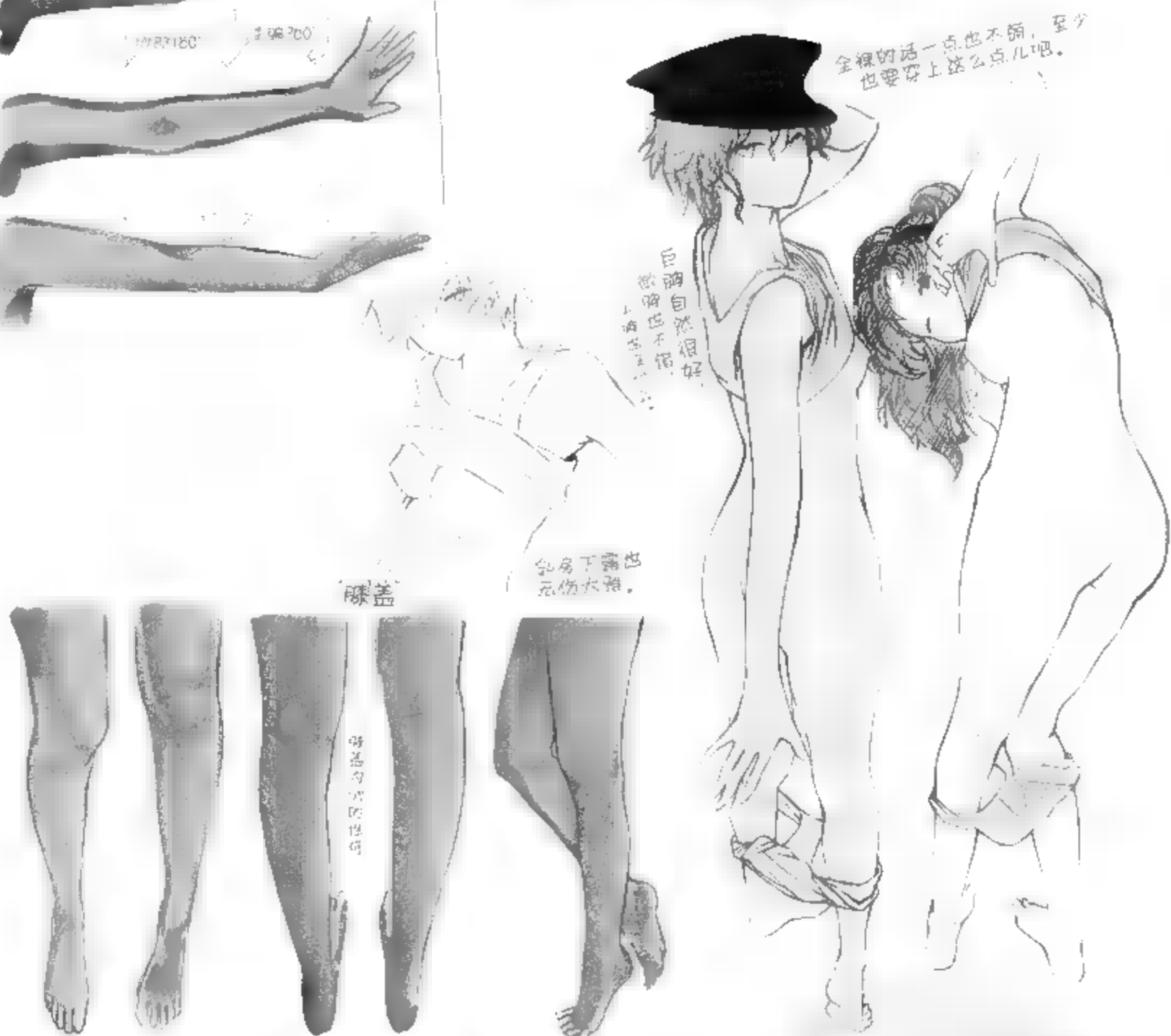
【叼】

与左边人物舔食汤汁相对应的是，右边的女孩是嘴里叼着东西的姿态。这种姿态或许就是以描绘青春期少男少女情窦初开为主题的漫画的特征吧，总之是十分可爱的。
一般来说，谁都不会在别人跟前嘴里叼着一把叉子的，更何况右边人物还带点淑女风范呢。
然而，正是这样的动作，才能体现出两人的关系有多深。右边的女孩是不是跟着左边的女孩从家里逃跑出来的？——读者尽可以展开这样的想象。

【啜】

看这个头戴店长帽、为了尝尝味道用小圆勺舀汤啜饮（抑或是在吹气使其冷却）的谜一般的人。人？是的！不是美少女，不好意思，不过，这对十濑画来说倒是一味不错的调味剂呢（笑）。
嘟起嘴巴的样子，以及注意力集中于眼前的汤勺、全然不顾其他的不设防的姿态，都是萌态的表现吧。同时，这些动作还埋下了人物可能被烫伤的伏笔，真可谓是一石二鸟啊。

【质感的对比】

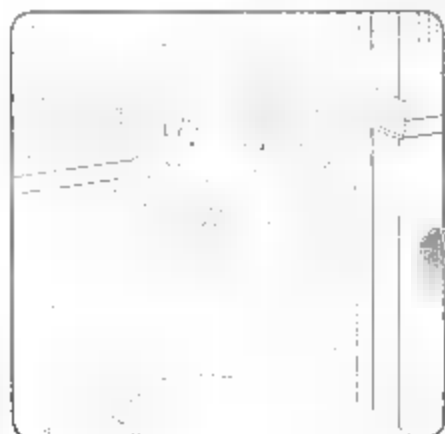
均衡地放置好各种质感的素材，能够自然地形成一种对比，使画面得到统一。
柔滑的肌肤、沉重的上了浆的厚衣服、柔软的褶边、似乎轻触一下就会发出声音的木器、看上去冷冰一旦有热气冒出来又热乎乎的陶器、轻薄的会窸窣作响的纸张、以及让人想要把脸深埋其中的蓬松的羽毛，这幅漫画将这样一些质感不一的素材均衡地放置在了一起。
如今的绘图软件中有很多像“材质”、“画面效果”这样的便利功能，因此，请大家多加尝试和运用。将一些小物件填充到画面中后，能够构筑起一种独特的世界观，非常便利，即使单纯地从增加信息量方面来说，也是非常有效的。

他们对我说：你想怎么画就怎么画！我倒是想画萌态的骨骼、肌肉、脂肪和血管……但限于篇幅，主要还是画了骨骼。
人体是神秘的。有人觉得画脸还可以，画身体就有点提不起劲儿来了，如果是这样的话，那么请你从画自己身体的素描开始练起吧。
我完全是自学的，没上过学、没读过书，但是，经过大量的练习，自然而然地就有了整体感觉，知道“哦，这里原来是这个样子的”、“这里一动，这里就会这么动的”。
如果你已经喜欢描绘身体了，那么就看一看这一页吧。这里，将从人体神秘的骨骼、隆起的肌肉、平滑的脂肪直到隐约可见的血管一路讲下去，展示二次元角色最有魅力的部分。

在考虑该教人一些什么、该用怎样的语言来表达的过程中，我自己也受益匪浅。
这次要画的是“吃喝的动作”，然而，只要对所要画的对象、人物充满了热爱，不管画什么动作，极端地说，哪怕人物只是直挺挺地站着，也能画出萌态来。……这样说来，就快要得出本书无用的结论了。事实上，要想画出个性的萌态光靠热情还是不够的，要将萌态传达给别人，并使人认可，一定的技巧也是必不可少的。
对，这个技法就是素描的练习。尽管我自己在这方面做得还不够，但我坚持认为有了这样的基本功，就自然会得到有效的应用。
当然，热情充沛的话，练习量自然也就提高上去了，“乐此不疲，必有所得”，这虽然是一句老话，如果真能做到这样不也很好吗？
在此，让我们为阅读本书的朋友们的热情干杯吧。谢谢！

插图作者的介绍

曲本

Q7 (http://toinana.sakura.ne.jp/)

我是画了封面和扉页的曲本。

最近，我总是将自己觉得不错的东西画到我的漫画中去。当然，并不是将这些东西一成不变地照搬过去，而是灵活地加以运用。我觉得这样的话，这些东西就能够脱胎换骨、呈现出一种崭新的面貌来。

Tahalu Kousuke

Kartina Lab

(http://wace.blog50.fc2.com/)

画了好多原创的金发少女形象，好开心啊！

传教士Gondolf

红色的玻璃宫殿

(http://www.geocities.jp/redglass_palace/)

有人说："平时看上去完美无缺的美少女，睡觉时流着口水的形象是最萌最可爱的。"对这种说法怎么也不能理解。郁闷中。

天神Umemaru

purichike

(http://purichike.sakura.ne.jp/)

这次我也同样受益匪浅。

如果我的画对人家有一点点帮助，我将非常高兴。

绀野贤护

Uniguru

(http://unitya.nobody.jp/)

Nimoshi

Molamola*

(http://stellarsky.odaikansama.com/)

Itiri

23.4°C

http://234.ojaru.jp/

胧月

Itsumoso!

http://takarai.jp/

我喜欢美少女，描绘这些形象让我非常开心！如果在哪里故意搞一点"破坏"的话，那就更加可爱了。

Inko

The 7th planet empire.

http://www.usamimi.info/~iso/

嵯峨野葵

AQUA-BRAND

http://a-sagano.ouchi.to/

指尖的小动作都表示着某种感情，可见含义的深邃啊！正因为这样，无论是看漫画还是画漫画都是令人愉快的。

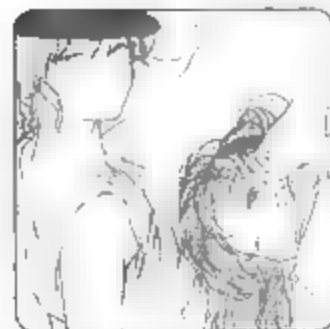
鹈饲沙树

迂回先

http://ukaisaki.xxxxxxxx.jp/

唯野影吉

背阴小路

http://kagerororo.kitunebi.com/

非常感谢给我的创作机会。人物指尖的动作也是一种萌态，不过，好难画哦。

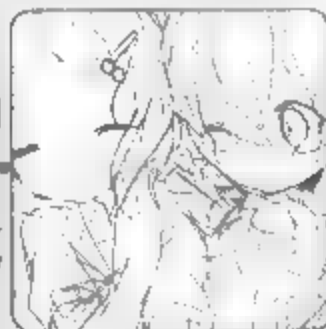
Shijimi

sijimin

http://sijimin.com/

Takio

镜茶屋

http://kagami-chaya.sakura.ne.jp/

回头观望的动作竟然那么可爱！真是萌态十足啊！

Masachi

Massala

http://massala2.web.fc2.com/

珠洲城 Kurumi

MilkCandy

http://liatris.lolipop.jp/

藤

少女不断变换着的表情、动作十分可爱，使人感到十分治愈！在画的过程中，我自己也受益匪浅！

后记

通知我们编写此书时，我们得到的提示是“不要画成男人”。

一般来说，女人味是通过跟男性的对比才得以彰显的。而在“萌”的世界中，确实存在着一个“只画女人就行了”的亚马逊女性部落般的领域。

不仅不画男性，连难看一点儿的女性也不能画，在这样严酷的限制条件下，所能表现的就不仅仅是“女人味”了，而是应该用“可爱”、“靓丽”、“楚楚动人”这些美丽辞藻来形容的女性形象了。

或许应该说，“萌”世界的独特审美，就是在这样的条件下得到不断强化（或者说扭曲）所产生的结果吧。

本书尽可能地省略了使用辅助线和数字的讲解，讲授了一种通过作者的感性认识来创造角色形象的方法。

不能说这种方法就是唯一正确的方法，而我们这样做的目的就是为了激发大家的富有个性的想象力和创造力。

这种方法和动画的制作过程也有几分相似，也就是说，是在笔墨游戏的过程中轻松愉快地创造出角色。比起一本正经地直接描画来会有更多的发现，对此，笔者本身也有过充分的体验。

如果把脸画得长了一点儿，那就干脆将她画成一个“瓜子脸美人”吧。如果把身体画得粗壮了一点儿，那就尽量将她画成一个“胖乎乎的可爱女孩”吧。如果把一只手画得大了一点儿，那就调整一下透视的感觉。如果将全身的动作画得太高难度了，那就在一旁再画一个，将其作为调整平衡感的参考对象就行了。

不要用橡皮将“败笔”擦去，也不要将不理想的图层删除。因为这种所谓的“败笔”说不定会变身为“妙笔”哦。

如果本书能够帮助你早日遇到理想的萌系少女，我们将感到十分荣幸。

金田工房

作者的素描草图

添加上手势后，可爱的动作就大功告成了！

拍照时将手指摆成 V 字形伸在身体前面并口喊“HI，peace”的做法，始于昭和时代，应该早就被淘汰了，但随着大头贴机器的流行，这个 V 形手势又复活了并大行其道。由于大头贴的尺寸比较小，做这个手势时，必须将手靠近脸颊，而这样的动作也给人一种娇小可爱的感觉。也有人说，这样做是为了让脸显得小一点，或者为了遮住脸上的缺陷。不管怎么说，事实上，人们发明了各种各样的手势，而这些手势都可以在我们描绘漫画人物时用来参考。所以说，如果只将人物的表情局限于脸部那就太可惜了。让我们掌握萌态手势的画法，创作出多姿多彩的动作吧。

角丸圆

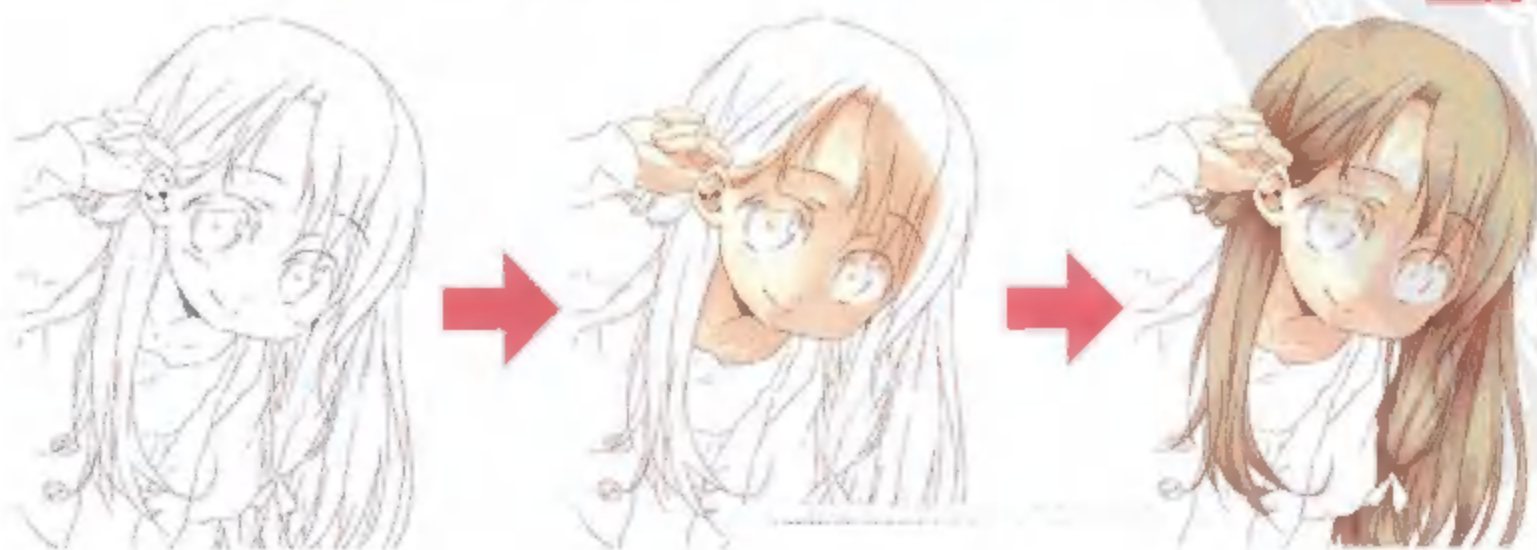
金田工房 X 角丸圆
讲萌系少女动作表情

[日] 金田工房 角丸圆／编著
徐建雄／译

日本漫画大师讲座

8

中青雄狮

中国青年出版社

萌系美少女的表情动作技法宝典！

- 萌手 · 萌脸 · 萌体的绘制表现“终极教程”
- 运用S形 · M形造型的萌态5大造型
- 剖析喜、怒、悲、羞等情感的动作表现
- 收录上色案例步骤详解和彩图赏析

特别收录：插图作者的介绍

日本漫画大师讲座 8.

金田工房 X 角丸圆

丰富的表情是令萌系美少女更加可爱的重要因素，提高动漫角色的真实性则是彰显其萌态的制胜法宝。为了将萌系少女的可爱更加生动地表现在画面中，本书将和大家一起探讨能使动漫人物的动态更加接近真实人类的“表现方法”。

本书是金田工房老师和角丸圆老师精心编著的漫画技法完美教程。全书用生动而精致的图例讲述表现萌系少女表情动作的知识点，并辅以简明扼要的图注，将最实用、最根本的技巧直观展现出来。本书不仅可以使读者了解到绘制萌系人物的技法关键点，还能直观感受到漫画创作高手的绘制思路和表现手法。这些讲解包含了创作者们大量的创作绘画心得，相信本书能够为广大动漫爱好者提供有益的学习参考。

责任编辑 / 郭　光　唐丽丽
周　莹　白　峥

封面设计 / 六面体书籍设计
唐　棣　张旭兴

上架建议：动漫—卡

定价：38.00 元